



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

SYLABUS cz.1.- KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	MULTIMEDIA
Jednostka prowadząca	Wydział Malarstwa
Profil studiów	ogólnoakademicki
Kierunek	Malarstwo
W zakresie (jeśli dotyczy)	-
Stopień studiów / poziom kwalifikacji	studia drugiego stopnia/ kwalifikacje poziomu VII
Forma studiów	studia niestacjonarne
Rok studiów / semestr	I rok/ 1-2 semestr II rok/3 semestr
Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	I rok/ 1-2 semestr 45/45 II rok/3 semestr 60
Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	I rok/ 1-2 semestr 3/3 II rok/3 semestr 4
Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	I rok/ 1-2 semestr 130/130 II rok/3 semestr 240
Liczba punktów ECTS	I rok/ 1-2 semestr 7/7 II rok/3 semestr 12
Rodzaj zajęć (wykład, ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, laboratorium)	Wykłady, ćwiczenia, konwersatoria.
Pracownia (jeśli dotyczy)	403 T
Prowadzący pracownię	dr hab. Michał Sikorski
Osoba/zespół prowadzący przedmiot	dr hab. Michał Sikorski, as. Anita Sieradzka
Cel kształcenia przedmiotu	Celem kształcenia jest przygotowanie studentek i studentów do realizacji różnorodnych formalnie prac artystycznych i umiejętności posługiwania się narzędziami cyfrowymi.
Wymagania wstępne	Studenci i studentki powinni posiadać wiedzę dotyczącą najnowszych zjawisk w sztuce współczesnej oraz umiejętność obsługi komputera i sprzętu elektronicznego (aparat,

	kamera, skaner, drukarka itp..).		
Efekty uczenia się:		Kod efektów przedmiotowych	Odniesienie do efektów kierunkowych
– <i>wiedza (zna i rozumie)</i>	Rozróżnia i wyjaśnia podstawowe pojęcia dotyczące sztuki współczesnej.	W18	K_MII_W07
	Posiada wiedzę pozwalającą dostosować medium wypowiedzi do tematu zadania i uzasadnić swoją decyzję.	W19	K_MII_W02
	Samodzielnie dobiera teksty, które mogą stanowić inspirację w trakcie realizacji zadania i być źródłem wiedzy.	W20	K_MII_W06
– <i>umiejętności (potrafi)</i>	Potrafi posługiwać się technikami służącymi do edycji cyfrowego obrazu i wideo.	U23	K_MII_U03
	Świadomie wykorzystuje różnorodne środki wyrazu artystycznego (również cyfrowe) tworząc własną wypowiedź artystyczną.	U24	K_MII_U03
	Samodzielnie decyduje w jaki sposób rozwiązać stawiane przed nim zadania, a w tej decyzji jest gotowość na eksperyment i nowatorskie rozwiązania.	U25	K_MII_U07
	Potrafi samodzielnie zaprezentować swoje prace.	U26	K_MII_U11
	Dbą o estetykę wykonania i prezentacji pracy.	U27	K_MII_U11
	Potrafi przygotować poprawną dokumentację dzieła.	U28	K_MII_U11
	Potrafi posługiwać się narzędziami cyfrowymi, rozwiązuje napotkane problemy techniczne.	U29	K_MII_U03
	Potrafi wyrazić opinię o swojej pracy, a także pracach innych studentów.	U30	K_MII_U08
	Potrafi właściwie przygotować materiał w formie analogowej i cyfrowej do prezentacji na przeglądzie i wystawie.	U31	K_MII_U11

– kompetencje społeczne (jest gotów do)	Jest gotowy/a do pracy indywidualnej jak i grupowej.	K13	K_MII_K03
	Potrafi omówić swoje pomysły i jest otwarty/a na dyskusje.	K14	K_MII_K01
	Aktywnie uczestniczy w działaniach grupy.	K15	K_MII_K03
	Angażuje się w życie kulturalne i jest gotowy do znalezienia własnego miejsca w świecie sztuki współczesnej.	K16	K_MII_K06
OGÓLNA TREŚĆ ZAJĘĆ	W trakcie zajęć studentki i studenci poznają, jak tworzyć sztukę za pomocą różnorodnych środków wyrazu artystycznego. Uczą się umiejętności łączenia kontekstów, poszukiwania własnych sposobów wypowiedzi oraz samodzielnego poszukiwania własnego obszaru zainteresowań. Na zajęciach studenci i studentki doskonalą warsztat posługiwania się narzędziami cyfrowymi. Dokonują samodzielnego wyboru medium (wideo, fotografia cyfrowa, animacja itd.), a w trakcie realizacji pracy uczą się rozwiązywać napotkane problemy techniczne. Ważnym elementem działań w pracowni jest proces nabywania tzw. umiejętności miękkich dotyczących autoprezentacji, pracy zespołowej i krytycznego myślenia.		
Kryteria oceny	Podstawowym kryterium oceny jest to w jaki sposób student/tka zrealizował/a program pracowni. Pod uwagę brane są: <ul style="list-style-type: none"> • Jakość zrealizowanych prac, terminowość ich wykonania, oryginalność zastosowanych rozwiązań. • Frekwencja i zaangażowanie na zajęciach, samodzielność studenta i sposób prezentacji na przeglądzie. 		
Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)	Portfolio, przegląd prac		
Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)	1 sem. ZS, 2 sem. PE 3 sem. ZS		
Literatura uzupełniająca nieobowiązkowa	<ul style="list-style-type: none"> • Claire Bishop: Sztuczne piekła. <i>Sztuka partycypacyjna i polityka widowni</i>, 2015 • Miessen Makus. <i>Koszmar Partycypacji + Niezależna praktyka</i>. 2016. • Ludwiński Jerzy. <i>Sztuka w epoce postartystycznej i inne teksty</i>. 2011. • Sienkiewicz Karol, <i>Zatańcz Ci co chcieli. Polska sztuka krytyczna</i>. 2014. • Szreder Łukasz, <i>ABC Projektariatu. O nędzy projektowego życia</i>. • <i>Peet-to-peer. Praktyki kolektywne w nowej sztuce</i>. Muzeum Sztuki w Łodzi. 2018. • Wright Stephen, <i>Leksykon P. W stronę leksykonu użytkowania</i>. 2014. • Wyd. Zbiorowe. <i>Nie posłuszeństwo. Teoria i praktyka</i>. 2014. • ZOEpolis. <i>Budując wspólnotę ludzko-nie-ludzką</i>. 2020. 		
Język wykładowy	Polski, możliwość komunikacji po Angielsku		

SYLABUS cz.2 - PROGRAM PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	MULTIMEDIA
Jednostka prowadząca	Wydział Malarstwa
Rok akademicki	2025/26
Kierunek	Malarstwo
W zakresie (jeśli dotyczy)	-
Stopień studiów / poziom kwalifikacji	Studia drugiego stopnia/kwalifikacje poziomu VII
Forma studiów	studia niestacjonarne
Rok studiów / semestr	I rok, semestr 1,2
Pracownia (jeśli dotyczy)	403 T
Prowadzący pracownię	dr hab. Michał Sikorski
Osoba/zespół prowadzący przedmiot	dr hab. Michał Sikorski, as. Anita Sieradzka
Cel kształcenia przedmiotu	Rozwijanie umiejętności po przez ćwiczenia i zadania semestralne. Poznanie technik dotyczących pracy w obszarze nowych mediów.
Program pracowni	<p>Program pracowni obejmuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizacja zadania zgodnie z określonymi tematami. Praca nad projektami jest prowadzona w formie otwartych konsultacji z elementami wykładów i dyskusji. Prezentacje indywidualne i udział w dyskusjach.
Szczegółowa treść zajęć	<p>Tematy zadań:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zadanie “Spacer” -performatywna realizacja będąca odpowiedzią na zadanie dotyczące różnych aspektów związanych z poruszaniem się w przestrzeni. Omówienie kontekstów społecznych, tekstów kultury i strategii artystycznych związanych z przemieszczaniem się. Realizacja pracy w grupie. Zadanie “Mobbing” - przygotowanie i prezentacja pracy odnoszącej się do omawianego zagadnienia. Dyskusja i konsultacje w grupie.
Metody dydaktyczne (wykład, pokaz, dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe)	Prezentacje, ćwiczenia projektowe, konsultacje indywidualne, prace/projekty zespołowe, dyskusja, ćwiczenia warsztatowe, konsultacje zespołowe, wykład.
Kryteria oceny	Podstawowym kryterium oceny jest to w jaki sposób student zrealizował program pra-

	<p>cowni. Pod uwagę brane są:</p> <p>Jakość zrealizowanych prac, terminowość ich wykonania, oryginalność zastosowanych rozwiązań.</p> <p>Ocena z kolokwium podsumowującego kurs programu Adobe Photoshop.</p> <p>Frekwencja i zaangażowanie na zajęciach, samodzielność studenta i sposób prezentacji na przeglądzie.</p>
Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)	Prezentacje prac w technice cyfrowej, instalacja, site specific, video.
Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)	I rok/1 semestr - ZS, 2 semestr PE

Nazwa przedmiotu	
MULTIMEDIA	
Jednostka prowadząca	Wydział Malarstwa, Katedra Malarstwa Architektonicznego i Multimediów
Rok akademicki	2025/26
Kierunek	Malarstwo
W zakresie (jeśli dotyczy)	-
Stopień studiów / poziom kwalifikacji	studia drugiego stopnia / kwalifikacje poziomu VII
Forma studiów	studia niestacjonarne
Rok studiów / semestr	II rok, semestr III
Pracownia (jeśli dotyczy)	---
Prowadzący pracownię	dr hab. Michał Sikorski
Osoba/zespół prowadzący przedmiot	dr hab. Michał Sikorski
Cel kształcenia przedmiotu	Realizację założeń dotyczących realizacji pracy dyplomowej z zakresu multimediów.
Program pracowni	Realizacja zadań dyplomowych. Rozszerzenie wiedzy i umiejętności odn. technik dotyczących pracy w obszarze multimediów oraz technik, które wykorzystywane są w realizacjach dyplomowych.
Szczegółowa treść zajęć	<p>Program pracowni obejmuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizacja zadania zgodnie z określonymi założeniami dotyczące realizacji pracy dyplomowej. Praca nad projektami jest prowadzona w formie otwartych konsultacji z elementami wykładów i dyskusji. Prezentacje indywidualne.
Metody dydaktyczne (wykład, pokaz, dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe)	Konsultacje indywidualne. Praca nad projektem oraz realizacjami pracy dyplomowej z zakresu multimediów.

Kryteria oceny	
Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)	Portfolio, przegląd prac
Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)	II rok/3 semestr - ZS