



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 as. Anita Sieradzka
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.

Wymagania wstępne	<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>		
Efekty uczenia się:		Kod efektów przedmiotowych	Odniesienie do efektów kierunkowych
– <i>wiedza (zna i rozumie)</i>	<p>Rozróżnia techniki służące do cyfrowej edycji obrazu i wideo.</p> <p>Zna właściwości i możliwości cyfrowych mediów.</p> <p>Posiada wiedzę pozwalającą na uzasadnienie założeń koncepcyjnych swojej pracy.</p>	<p>W14</p> <p>W15</p> <p>W16</p>	<p>K_MI_W07</p> <p>K_MI_W07</p> <p>K_MI_W02</p>
– <i>umiejętności (potrafi)</i>	<p>Potrafi posługiwać się podstawowymi technikami i narzędziami cyfrowymi.</p> <p>Świadomie wykorzystuje różnorodne środki wyrazu tworząc odpowiedź na zadany temat.</p> <p>Potrafi przygotować i zaprezentować dokumentację dzieła.</p> <p>Wykazuje otwartość na nowe technologie i gotowość do eksperymentu.</p>	<p>U12</p> <p>U13</p> <p>U14</p> <p>U15</p>	<p>K_MI_U03</p> <p>K_MI_U03</p> <p>K_MI_U09</p> <p>K_MI_U03</p>
– <i>kompetencje społeczne (jest gotów do)</i>	<p>Jest gotowy do pracy indywidualnej i prezentacji dokonań w przestrzeni publicznej.</p> <p>Potrafi omówić swoje pomysły i jest otwarty na dyskusje</p> <p>Uczestniczy w działaniach grupy, jest gotowy do pracy zespołowej.</p> <p>Zachowuje otwartość wobec nowych zjawisk artystycznych i kulturowych</p>	<p>K13</p> <p>K14</p> <p>K15</p> <p>K16</p>	<p>K_MI_K01</p> <p>K_MI_K02</p> <p>K_MI_K03</p> <p>K_MI_K03</p>
Ogólna treść zajęć	<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 rozwinąć umiejętności posługiwania się nowymi technologiami w celu tworzenia wyjątkowych dzieł sztuki.</p>		
Kryteria oceny	<p>Podstawowym kryterium oceny jest to w jaki sposób student zrealizował program pracowni. Pod uwagę brane są:</p> <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)	5 sem. ZS, 6 sem. ZS 7 sem. ZS, 8 sem. Z
Literatura uzupełniająca nieobowiązkowa	<ul style="list-style-type: none"> • Hockney David, <i>Wiedza tajemna. Sekrety technik malarских Dawnych Mistrzów</i>, Kraków 2006 • McLuhan Marshall, <i>Zrozumieć media</i> • Dziamski Grzegorz, <i>Sztuka po końcu sztuki. Sztuka początku XXI wieku</i>. Poznań 2009 • Benjamin Walter, <i>Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej</i>, Poznań 1996 • Kamiński Bogdan, <i>Obraz cyfrowy. Teoria obrazu</i>, Warszawa 2003 • Hendrykowski Marek, <i>Język ruchomych obrazów</i>, Poznań 1999 • Block Bruce, <i>Opowiadanie obrazem. Tworzenie wizualnej struktury w filmie, telewizji i mediach cyfrowych</i>, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2010
Język wykładowy	Polski, możliwość komunikacji po Angielsku

SYLABUS cz.2 - PROGRAM PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	MEDIA ELEKTRONICZNE
Jednostka prowadząca	WYDZIAŁ MALARSTWA I RYSUNKU
Rok akademicki	2025/2026
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	dr hab. Michał Sikorski, as. Anita Sieradzka
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	<p>Program pracowni obejmuje:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kurs programu Adobe Photoshop - służącego do edycji i tworzenia grafiki rastrowej. Kurs kończy się praktycznym kolokwium. Realizacja autorskich projektów zgodnie z określonymi tematami. Praca nad projektami jest prowadzona w formie otwartych konsultacji z elementami wykładów i dyskusji.
Szczegółowa treść zajęć	<p>Tematy zadań:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zadanie “Głuchy telefon” - badanie cyfrowych mediów i ich wpływu na obraz zgodnie z teorią Marshalla McLuhana The Medium Is the Message. Zadanie “Jak patrzeć?” - subwersywne badanie wybranej estetyki/stylistyki/konwencji. Inne zadania opracowane specjalnie dla grupy studenckiej na podstawie możliwości, potencjału oraz zainteresowania osób studenckich.
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.

Kryteria oceny	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.
Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfolio, przegląd prac)	Portfolio, przegląd prac
Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)	III rok/5 semestr - ZS, 6 semestr ZS

Nazwa przedmiotu	MEDIA ELEKTRONICZNE
Jednostka prowadząca	WYDZIAŁ MALARSTWA I RYSUNKU
Rok akademicki	2025/2026
Kierunek	Malarstwo
W zakresie (jeśli dotyczy)	-
Stopień studiów / poziom kwalifikacji	studia pierwszego stopnia/ kwalifikacje poziomu VI
Forma studiów	studia niestacjonarne
Rok studiów / semestr	IV rok, semestr 7,8
Pracownia (jeśli dotyczy)	Pracownia Mediów Elektronicznych
Prowadzący pracownię	dr hab. Michał Sikorski
Osoba/zespół prowadzący przedmiot	dr hab. Michał Sikorski as. Anita Sieradzka
Cel kształcenia przedmiotu	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.
Program pracowni	Program pracowni obejmuje: <ul style="list-style-type: none"> Kurs programu Adobe Premiere - służącego do edycji i montażu video. Kurs kończy się praktycznym kolokwium. Kurs obsługi sprzętu wideo i podstawowych technik filmowych.

	<ul style="list-style-type: none"> Realizacja autorskich projektów zgodnie z określonymi tematami. Praca nad projektami jest prowadzona w formie otwartych konsultacji z elementami wykładów i dyskusji.
Szczegółowa treść zajęć	<p>Tematy zadań:</p> <ul style="list-style-type: none"> Zadanie “Strona lewa, strona prawa” - działanie artystyczne z wykorzystaniem techniki animacji pokalktowej Zadanie “Kiedy to się zmieni?” - działanie artystyczne z wykorzystaniem techniki animacji pokalktowej z rozszerzeniem zajęć z akresu video i audio. Inne zadania opracowane specjalnie dla grupy studenckiej na podstawie możliwości, potencjału oraz zainteresowania osób studenckich.
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.
Kryteria oceny	<p>Podstawowym kryterium oceny jest to w jaki sposób student zrealizował program pracowni. Pod uwagę brane są:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jakość zrealizowanych prac, terminowość ich wykonania, oryginalność zastosowanych rozwiązań. Ocena z kolokwium podsumowującego kurs programu Adobe Premiere. 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)	IV rok/7 semestr - ZS, 8 semestr Z