

SYLABUS
dotyczy cyklu kształcenia 2024/25-2025/26
(skrajne daty)
Rok akademicki 2024/25

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	Media interaktywne
Kod przedmiotu*	16
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Sztuk Pięknych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Sztuk Pięknych
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom studiów	Studia drugiego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	I rok (1, 2 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Specjalnościowy
Język wykładowy	Polski
Koordinator	Prof. zw. Mirosław Pawłowski
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	sem. 1: prof. Jadwiga Sawicka, mgr Karolina Niwelińska sem. 2: prof. Jadwiga Sawicka, mgr Karolina Niwelińska

* -opcjonalnie, zgodnie z ustaleniami w Jednostce

1.1. Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

Semestr (nr)	Wykł.	Ćw.	Konw.	Lab.	Sem.	ZP	Prakt.	Inne (jakie?)	Liczba pkt. ECTS
1				90					5
2				100					6
razem				190					11

* - godziny realizowane w ramach rozszerzenia przedmiotu

1.2. Sposób realizacji zajęć

✓ zajęcia w formie tradycyjnej

zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)
zaliczenie z oceną w sem.: 1, 2

egzamin w sem.: 2

2. Wymagania wstępne

- ogólna wiedza z historii kultury i sztuki, w szczególności na temat współczesnych tendencji w sztuce
- chęć poszerzania wiedzy oraz otwartość na aktualne zjawiska i zagadnienia z dziedziny szeroko pojętej grafiki komputerowej i multimedialnych;
- umiejętność twórczej obserwacji, nauki na przykładach, otwartość na inspirację;
- świadomość potrzeby nieustannej weryfikacji pomysłów oraz potrzeby poszukiwania indywidualnego języka wyrazu i formy przekazu;
- znajomość obsługi oprogramowania w stopniu pozwalającym zrealizować zadania.

3. cele, efekty uczenia się, treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne

3.1 Cele przedmiotu

C1	Integracja i konfrontacja technik obrazowania – cyfrowych środków ekspresji oraz malarstwa, rzeźby grafiki czy fotografii. Łączenie mediów (fotografia, wideo, animacja) w celu stworzenia autonomicznej i spójnej wypowiedzi artystycznej.
C2	Wykształcenie umiejętności wyboru skutecznej formy komunikacji.
C3	Przyswojenie podstawowej wiedzy teoretycznej z dziedziny filmu i animacji. Prawidłowe posługiwanie się terminologią związaną z przedmiotem.
C4	Tworzenie prac artystycznych inspirowanych literaturą lub muzyką.
C5	Twórcze wykorzystanie materiałów znalezionych.
C6	Rozwój wrażliwości, indywidualnych postaw i oryginalnych środków ich wyrażania.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Student/ka identyfikuje elementy warsztatu grafika komputerowego, rozpoznaje narzędzia programów graficznych z dziedziny projektowania 2D i 3D, obrazu ruchomego i statycznego potrzebne dla stworzenia indywidualnej wypowiedzi artystycznej.	K_Wo1
EK_02	Zna i rozumie pojęcia i narzędzia klasycznego warsztatu	K_Wo6

	plastycznego jak i warsztatu nowych mediów i komputerowego.	
EK_o3	Biegle posługuje się warsztatem plastycznym. Odpowiednio dobiera techniki i narzędzia do realizacji projektu. Eksperymentuje, poszukuje nowych rozwiązań formalnych i warsztatowych.	K_Uo1
EK_o4	Formułuje własne koncepcje projektowe i artystyczne zachowując konsekwentny i indywidualny charakter swoich realizacji. Panuje nad własnymi zrachowaniami, realizuje prezentacje własnych osiągnięć.	K_Uo2
EK_o5	Na podstawie posiadanych umiejętności dokonuje selekcji z listy dostępnych zagadnień, po czym realizuje je, zwracając uwagę na właściwą formę przekazu z uwzględnieniem własnych pomysłów.	K_Uo3
EK_o6	Wybrane zagadnienia realizuje zgodnie z ugruntowanymi wzorcami kreacji artystycznej, trafnie dobierając formy przekazu medialnego, uczestniczy w rozmowach z innymi twórcami, stale rozwija swój warsztat artystyczny	K_Ko3
EK_o7	Na podstawie własnych realizacji dokonuje analizy swoich umiejętności i własnego warsztatu filmowego, po czym swoje pomysły dostosowuje do wybranych przez siebie technik i wypowiedzi artystycznych. Poszerza, eksploruje obszary wiedzy technologicznej. W realizacji projektów korzysta ze zdobytej wiedzy i ją uaktualnia.	K_Ko4
EK_o8	Docenia wnioski płynące z analizy realizacji wybitnych twórców filmowych, multimedialnych, projektantów i architektów. Dąży do definicji swoich predyspozycji zachowując otwartość na inne rozwiązania.	K_Ko7

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
Budowania narracji za pomocą sekwencji statycznych i ruchomych obrazów, łączenie tekstu, obrazu i dźwięku. Inspiracje prozą, poezją, muzyką lub publicystyką.
Inspiracja tekstem literackim i filmem: <i>Destrukcyjny dźwięk</i>. Zadanie: w oparciu o fragmenty z powieści Güntera Grassa, <i>Blaszany bębenek</i> przygotuj krótką (max. 4 min.) animację, która pokazuje destrukcyjną rolę dźwięku głosu ludzkiego lub muzyki. Destrukcja może mieć dosłowny, materialny charakter lub może polegać na wprowadzaniu zamętu, zakłócaniu porządku

jakiegoś działania.

Animacja poklatkowa z wykorzystaniem własnych zdjęć lub animacja 2d z wykorzystaniem rysunku linią i plamą, fotografii, kolażu.

Ćwiczenia warsztatowe

1. Fotografia - poszukaj faktur i kompozycji składających się z rytmów pionów, poziomów, skosów, etc. w swoim otoczeniu. Fotografie mają stanowić tła do późniejszych działań obrazowo-dźwiękowych. Do wyboru aparat cyfrowy / analogowy, zdjęcia w poziomie.

Program do realizacji: Adobe Photoshop, .psd

2. Dźwięk - nagraj dźwięki będące w opozycji formalnej do wykonanych fotografii, nacechowanych negatywnymi emocjami, np. zgrzyty, piski, huk. Mogą być one zwielokrotnione. Zmontuj je z fotografiami, mając na uwadze ich synchronizację.

Program do realizacji: Adobe Soundbooth, .wav

3. Video - wykorzystując green screen w s. 114 wykonaj ujęcia video będące uzupełnieniem uprzednio zmontowanych scen (fotografie + dźwięk) oraz wytnij je z tła.

Program do realizacji: Adobe AfterEffects, .aep

4. Zmontuj film ze wszystkich części.

Forma końcowa: Adobe Premiere, 1920 x 1080 px, 25 fps, .mp4

Inspiracje : manifesty artystyczne (sztuki wizualne, muzyka, sztuka zaangażowana społecznie)

Zadania: 1. W oparciu o tekst źródłowy stwórz interpretację wylosowanego manifestu. Będzie ona realizacją multimedialną wykonaną z użyciem takich mediów jak: animacja rysunkowa, typograficzna, materiały fotograficzne własne lub przynależne danemu ruchowi artystycznemu, video inscenizowane lub kolaż filmowy z materiałów źródłowych (found footage), dźwięki własne lub zapożyczone, 3D i inne; media te można dowolnie łączyć lub wybrać jedno z nich do ostatecznej realizacji. Interpretacja może być twórczym dialogiem z daną ideą lub jej prezentacją.

2. Wykonana animacja stanie się częścią wystawy poświęconej manifestom artystycznym; zaproponuj aranżację tej części wystawy, w której Twój projekt będzie eksponowany; na podstawie rzutu Galerii BWA w Rzeszowie (<http://www.bwa.rzeszow.pl/plan-sal,57.html>) wykonaj wizualizację 3D, uwzględniając realne wymiary i sąsiedztwo innych prac.

3.4 Metody dydaktyczne

Analiza przykładów z dyskusją, metoda projektów, praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja).

Laboratorium: wykonywanie zadań tematycznych.

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

Symbol efektu	Metody oceny efektów kształcenia (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć)	Formy zajęć dydaktycznych (w, ćw,)
EK_o1	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	Lab.
EK_o2	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	Lab.
EK_o3	Obserwacja w trakcie zajęć; prezentacja projektu w sesji zaliczeniowej	Lab.
EK_o4	Obserwacja w trakcie zajęć; prezentacja projektu w sesji zaliczeniowej	Lab.
EK_o5	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	Lab.
EK_o6	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	Lab.
EK_o7	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	Lab.
EK_o8	Obserwacja w trakcie zajęć; realizacja projektu	Lab.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

<p>Warunkiem zaliczenia jest wykonanie projektów zgodnie z formalnymi wytycznymi i tematami zadań.</p> <p>Oceniane będą: kreatywność i zdolność metaforycznego myślenia, indywidualny język twórczy, różnorodność środków wyrazu, trafność doboru metody i ekspresji, sposób opracowania tematu, jakość warsztatu graficznego, kompozycja, przekaz wizualny.</p> <p>Ocena bardzo dobra – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria; student/ka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć</p> <p>Ocena plus dobry - realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, student/ka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć</p> <p>Ocena dobry - realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, co do jakości pracy lub zaangażowania/frekwencji</p> <p>Ocena plus dostateczna – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, zastrzeżenia co do zaangażowania /frekwencji</p> <p>Ocena dostateczna - realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, poważne zastrzeżenia co do zaangażowania /frekwencji</p> <p>Ocena niedostateczna – brak realizacji lub praca nie na temat, nieusprawiedliwione nieobecności, brak kontaktu</p>
--

5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu	190

studiów	
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	10
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	75
SUMA GODZIN	275
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	11

* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

wymiar godzinowy	Nie dotyczy
zasady i formy odbywania praktyk	Nie dotyczy

7. LITERATURA

<p>Literatura podstawowa:</p> <p>Materiały źródłowe do zadań:</p> <p>Zadania Manifesty:</p> <p>Artyści o sztuce, red. Elżbieta Grabska i Hanna Morawska, Warszawa 1969</p> <p>Format P. Kwartalnik humanistyczny#3 <i>Manifesty</i></p> <p>Hans Richter, <i>Dadaizm</i>, przeł. Jacek St. Buras, Warszawa 1986,</p> <p>Andrzej Turowski, <i>W kręgu konstruktywizmu</i>, Warszawa 1979,</p> <p>Zadanie Destrukcyjny dźwięk:</p> <p>Wybrane fragmenty z powieści Güntera Grassa, <i>Błaszany bębenek</i>, przeł. Sławomir Błaut, Gdańsk 2009</p>
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>Jerry Beck, <i>Sztuka Animacji</i>, Warszawa 2006</p> <p>Piotr Marecki, <i>Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi</i>, Kraków 2018</p> <p>http://artmuseum.pl/pl/filmoteka</p> <p>http://otwartazacheta.pl</p> <p>http://ninateka.pl/filmy/sztuka,wideo-art</p> <p>Oraz katalogi wystaw, materiały internetowe</p>

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej