

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

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	Pracownia dyplomowa- Media interaktywne (FPiM)
Kod przedmiotu*	18
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	II rok (3, 4 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Wybrany i realizowany w ramach specjalności
Język wykładowy	Polski
Koordinator	Prof. zw. Mirosław Pawłowski
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	3 sem.: prof. Jadwiga Sawicka, dr Karolina Niwelińska 4 sem.: prof. Jadwiga Sawicka, dr 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
3				15					13
4				15					15
razem				30					28

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.: 3, 4

2. Wymagania wstępne

Osiągnięte efekty kształcenia przedmiotu Media interaktywne dla I roku studiów II stopnia.

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	Tworzenie prac artystycznych łączących elementy grafiki projektowej, ilustracji, animacji i multimedialnych.
C3	Przygotowanie pracy dyplomowej demonstrującej opanowanie warsztatu grafika komputerowego, wyobraźnię i oryginalność rozwiązań plastycznych przekraczających granice jednego medium.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (EFEKT UCZENIA SIĘ)	TREŚĆ EFEKTU UCZENIA SIĘ ZDEFINIOWANEGO DLA PRZEDMIOTU	ODNIESIENIE DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH
EK_01	Zna funkcje sztuki i jej teorii oraz ich wzajemne relacje w procesie twórczym	K_Wo5
EK_02	Zna techniki i technologie składające się na warsztat z zakresu różnych dyscyplin artystycznych i projektowych, jednocześnie uzupełniając potencjał warsztatowy w kontekście rozwoju technologicznego, ma wiedzę dotyczącą różnorodnych środków ekspresji plastycznej	K_Wo6
EK_03	Potrafi biegle posługiwać się środkami ekspresji plastycznej oraz technikami i technologią wybranego warsztatu konstruując własne rozwiązania z zakresu różnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K_Uo1
EK_04	Potrafi poszerzać i udoskonalać zasób umiejętności warsztatowych, warunkujących własny rozwój w oparciu o studiowany przedmiot artystyczny i wybraną specjalizację, eksperymentując oraz poszukując nowych rozwiązań formalnych i warsztatowych	K_Uo2
EK_05	Potrafi formułować własne koncepcje projektowe i artystyczne, świadomie wykorzystując język perswazji w oparciu o wyobraźnię, intuicję, założenia formalne oraz analogowe (ogólnoplastyczne) i cyfrowe (multimedia, programy komputerowe)	K_Uo3
EK_06	Dokonyuje prezentacji publicznej własnych koncepcji,	K_Ko1

	merytorycznie technicznie poprawnie prezentuje zadania o złożonej problematyce artystyczno-naukowej, wykazuje odpowiedzialność za upowszechnianie oraz wymianę dorobku kulturalnego i naukowego	
EK_07	Jest zorientowany na indywidualne poszukiwania w celu kształtowania własnej wrażliwości i formowania indywidualnego „charakteru” języka wypowiedzi artystycznej, współpracując w tym względzie z wykładowcami, wykorzystując swoje uwarunkowania psychologiczno- emocjonalne radząc sobie w zmieniającej się rzeczywistości	K_Ko2
EK_o8	Dokonyuje samodzielnej eksploracji różnych obszarów teorii i praktyki w zakresie pracowni dyplomowej w poszukiwaniu bodźców do niezależnej postawy twórczej, a także rozwiązywania problemów artystycznych, będąc otwartym na konsultowanie swoich działań z ekspertami w dziedzinie sztuki, prowadzącymi, uczestnikami sympozjum, konkursów plastycznych.	K_Ko3
EK_09	Jest zdolny do krytycznej samooceny oraz konfrontacji z postawami innych osób. Potrafi analizować artystyczne działania innych osób i wyciągać z nich konstruktywne wnioski, jest otwarty na dyskusję oraz konfrontację własnej twórczości z postawami innych.	K_Ko4
EK_10	Inicjuje działania dot. interesu publicznego. Respektując zasady etyki zawodowej bierze czynny udział w życiu twórczym: uczestniczy m. in. w konkursach, sympozjach, warsztatach, kołach naukowych.	K_Ko7

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
<p>Realizując artystyczną pracę dyplomową studenci samodzielnie decydują o charakterze wypowiedzi zgodnie ze swoim twórczym temperamentem. W zależności od wyboru, realizacja projektów dyplomowych może przekraczać granice multimediów w kierunku zastosowania środków wyrazu charakterystycznych dla innych dyscyplin sztuki, takich jak: rysunek, malarstwo, rzeźba, multimedia w przestrzeni Internetu, happening, instalacja.</p> <p>Stosownie do swojej wrażliwości i zainteresowań studenci poszukują inspiracji w sztuce dawnej i najnowszej, ale także wydarzeniach bieżących, naukach ścisłych, analizują problemy społeczne, świadomie dokonując translacji różnorodnych środków wyrazu na język sztuk wizualnych.</p>

3.4 Metody dydaktyczne

Analiza tekstów i realizacji artystów multimedialnych z dyskusją, wykonywanie projektów

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_01-EK_10	Obserwacja w trakcie zajęć Przygotowanie prezentacji dyplomowej, egzamin	Lab.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

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.

Ocena bardzo dobra – realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria; student/ka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć

Ocena plus dobry - realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, student/ka wykazuje samodzielność myślenia i zaangażowanie w trakcie zajęć

Ocena dobry - realizacja spełnia wszystkie w/w kryteria z niewielkimi zastrzeżeniami, co do jakości pracy lub zaangażowania/frekwencji

Ocena plus dostateczna – realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, zastrzeżenia co do zaangażowania /frekwencji

Ocena dostateczna - realizacja nie spełnia kilku kryteriów jakościowych, poważne zastrzeżenia co do zaangażowania /frekwencji

Ocena niedostateczna – brak realizacji lub praca nie na temat, nieusprawiedliwione nieobecności, brak kontaktu,

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 studiów	30
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	20
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	650
SUMA GODZIN	700

SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	28
---------------------------------------	----

** 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

Literatura podstawowa: Uzgadniana w zależności od wybranego tematu pracy dyplomowej.
Literatura uzupełniająca: Uzgadniana w zależności od wybranego tematu pracy dyplomowej.

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej