

SYLABUS
dotyczy cyklu kształcenia 2024/25-2026/27
(skrajne daty)
 Rok akademicki 2025/26

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

Nazwa przedmiotu	Formy multimedialne
Kod przedmiotu*	27
nazwa jednostki prowadzącej kierunek	Instytut Sztuk Pięknych
Nazwa jednostki realizującej przedmiot	Instytut Sztuk Pięknych
Kierunek studiów	Sztuki Wizualne
Poziom studiów	Studia pierwszego stopnia
Profil	Ogólnoakademicki
Forma studiów	Studia stacjonarne
Rok i semestr/y studiów	II rok (3, 4 semestr)
Rodzaj przedmiotu	Specjalnościowy
Język wykładowy	Polski
Koordinator	prof. zw. Mirosław Pawłowski
Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących	Sem. 3. Sem. 4:

* -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				90					4
4				90					5
razem				180					9

* - 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.: 3, 4

egzamin w sem.: 4

2. Wymagania wstępne

Podstawowa wiedza na temat tworzenia filmu i animacji oraz z zakresu technik cyfrowych. Ogólna świadomość plastyczna. Kreatywność i wyobraźnia.

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

3.1 Cele przedmiotu

C1	Umiejętność przeprowadzenia pogłębionego wywiadu, portretu filmowego – nabycie kompetencji – opracowania i zadawania pytań, umiejętności związanych z obsługą kamery, kadrowaniem, oraz edycja materiału wraz z zastosowaniem ikonografii.
C2	Nabycie umiejętności wrażliwej obserwacji rzeczywistości przy pomocy kamery, a z zarejestrowanych impresyjnych, dokumentalnych obrazów tworzenia wizualnych opowieści będących subiektywnym portretem miejsca i ludzi.
C3	Zdobycie umiejętności budowania narracji z istniejącego archiwalnego materiału filmowego i tworzenia dzieł w technice "foundfootage", która polega na nadawaniu innego znaczenia znalezionym, użytym materiałom.
C4	Poznanie różnych technik animacji oraz tworzenia prac filmowych w wybranych technikach.
C5	Umiejętność tworzenia złożonych, eksperymentalnych, nieilustracyjnych, wizualnych narracji, odnoszących się do tekstu literackiego, muzyki lub formatu programu telewizyjnego przy wykorzystaniu łączenia elementów filmu i animacji.
C6	Rozwijanie świadomości twórczej. Adaptowanie nowych technologii do własnego warsztatu.

3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu

EK (efekt uczenia się)	Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu	Odniesienie do efektów kierunkowych
EK_01	Świadomie posługuje się technikami oraz środkami filmu oraz animacji, potrafi posługiwać się narzędziami, które stosuje się w realizacji i postprodukcji obrazu filmowego oraz realizacji filmu animowanego.	K_W01
EK_02	Zna teoretyczne zasady realizacji działań filmowych oraz animacji i potrafi zastosować je w swoich pracach.	K_W04
EK_03	Potrafi dostosować rodzaj używanych środków wyrazu w realizowanych formach filmowych i animacji filmowej do oczekiwanego efektu artystycznego oraz potrzeb własnej ekspresji artystycznej.	K_U01

EK_o4	Umie posługiwać się sprzętem służącym do rejestracji obrazu i dźwięku oraz edycji powstałego materiału. Rozumie zasady budowania filmu animowanego i dobiera odpowiednie techniki filmowe i animacyjne do rodzaju zadania, problemu artystycznego.	K_Uo3
EK_o5	Potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności z zakresu realizacji form filmowych i animacji we własnych działaniach artystycznych, jednocześnie rozwijając swój warsztat poprzez eksperymenty formalne i artystyczne.	K_Uo5
EK_o6	Posiada kompetencje do samodzielnego poszukiwania inspiracji, które będą miały wpływ na kształt i rozwój własnej twórczości. Potrafi znajdować strony internetowe gromadzące dzieła z zakresu filmu eksperymentalnego oraz animacji, śledzić i gromadzić informacje na temat rozwoju technologii z tej dziedziny, sięgać po dzieła artystyczne również z innych dziedzin sztuki i literaturę, które mogą poszerzyć poszukiwania twórcze związane z filmem i animacją.	K_Uo9
EK_o7	Potrafi reagować stosownie i adekwatnie do zaistniałych sytuacji podczas pracy w grupie realizując zadania filmowe oraz w trakcie realizacji pracy indywidualnej. Potrafi pracować zgodnie ze swoim temperamentem oraz jest świadomy własnych ograniczeń.	K_Ko2
EK_o8	Potrafi analizować swoje prace w kontekście prac innych studentów, posiada również kompetencje i narzędzia do analizy i krytycznej oceny prac z dziedziny filmu i animacji zrealizowanych przez kolegów z pracowni.	K_Ko4

3.3 Treści programowe

A. Problematyka wykładu

Treści merytoryczne
Nie dotyczy

B. Problematyka ćwiczeń, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

Treści merytoryczne
<p><i>Zadania w pierwszym semestrze będą miały charakter zapoznania z warsztatem filmowych oraz animacji.</i></p> <p>Przykładowe zadania filmowe:</p> <p>Wywiad -</p> <p>Zadanie polegające na przeprowadzeniu wywiadu za pomocą kamery. Studenci wybierają spośród siebie kilka osób, które będą bohaterami wywiadu.</p> <p>Wspólne przeprowadzenie wywiadów (przygotowanie pytań, aspekty merytoryczne, artystyczne i techniczne)</p>

Montaż wywiadów.

Obserwacja rzeczywistości przy pomocy kamery -

Studenci realizują impresję obserwacyjną na terenie Instytutu Sztuk Pięknych - pracownie, sale wykładowe, galeria, miejsca publiczne – korytarz, stołówka, sklepik, schody, okolice budynku. Z zarejestrowanego materiału montują etiudę, którą udźwiękowiają oraz poddają korekcie barwnej.

Kolaż filmowy – foundfootage -

Tworzenie krótkiej formy eksperymentalnej łączącej fragmenty starych, istniejących materiałów filmowych z innymi elementami (np. zrealizowane indywidualnie materiały filmowe, efekty dźwiękowe, efekty wizualne), aby zmienić ich pierwotny kontekst i znaczenie.

Przykładowe zadania z animacji:

Animacja z wykorzystaniem taumatropu -

Stworzenie krótkiej animacji, w której studenci będą wykorzystywać taumatrop jako narzędzie do tworzenia efektów wizualnych.

Wybranie motywu zadania, wykonanie rysunków, umieszczenie rysunków na taumatropie, animacja rysunków na taumatropie, eksperymentowanie z efektami.

Projektowanie animacji transformacji -

Studenci mają za zadanie zaprojektować krótką animację, w której przedstawiona będzie przemiana lub transformacja pewnego przedmiotu lub postaci. W procesie tworzenia animacji, studenci będą eksperymentować z różnymi technikami animacyjnymi, takimi jak stop-motion, rysunek klatka po klatce, czy animacja komputerowa, aby osiągnąć pożądany efekt transformacji.

Prosta animacja w materiale sypkim -

Zadanie polega na stworzenie krótkiej animacji, wykorzystując materiał sypki, taki jak piasek, mąkę, sól lub cukier, jako medium do tworzenia efektów wizualnych. Przygotowanie powierzchni i materiału, wybranie narzędzia, filmowanie, montaż i udźwiękowanie.

Zadania w drugim semestrze będą bardziej złożone, student będzie mógł twórczo wykorzystać nabyte umiejętności warsztatowe.

Przykładowe zadania:

Autobiografia fabularyzowana -

Zadanie polega na zrealizowaniu autorskiej, artystycznej, eksperymentalnej wypowiedzi filmowej, której bohaterem jest autor/autorka. My być to filmowa opowieść - kilkuminutowa etiuda, którą osoby studenckie zbudują na bazie własnej historii i doświadczeń, jednak jej treść ma przedstawić zmetaforyzowany fragment życiorysu, aby powstała historia poetycka, fantastyczna, a nawet surrealistyczna. Aby zrealizować tę wypowiedź filmową należy dokonać wyboru środków, sposobu narracji, zbudować dramaturgię, stworzyć scenariusz. Podjąć decyzję - co opowiedzieć i w jaki sposób odejść od realizmu. Zadanie może być zrealizowane w formie filmu lub animacji, może łączyć obie formy.

Wizualizacja do tekstu literackiego -

Stworzenie pracy filmowej, animowanej lub łączącej obie formy, która będzie wizualizacją wybranych fragmentów tekstu – dramatu, prozy, poezji (materiały proponuje prowadzący). Wizualizacja nie ma być ilustracją - ma w swojej formie nawiązywać do wizualizacji stosowanych w nowoczesnym teatrze, próbować odnajdywać wizualny ekwiwalent napięć w tekście oraz wizualną metaforę, która może pogłębić odbiór tekstu.

Teledysk łączący różne techniki animacji oraz film (w grupie lub osobno) -

Studenci wybierają utwór muzyczny, do którego chcą stworzyć teledysk. Następnie opracowują koncepcję teledysku, uwzględniając możliwość wykorzystania różnych technik animacji, takich jak animacja rysunkowa, lalkowa, plastelinowa, materiałów sypkich, wycinanki, fotoanimacja oraz animacja komputerowa 2D i 3D oraz filmu. Studenci dzielą się na zespoły odpowiedzialne za poszczególne sekwencje teledysku, zgodnie z wybranymi technikami animacji. Każdy zespół rozpoczyna pracę nad animacją w swojej technice, zgodnie z wyznaczonymi planami. Po zakończeniu prac nad animacjami, studenci montują wszystkie sekwencje w jedną spójną całość, uwzględniając rytm i przekaz utworu muzycznego. Praca może być wykonana również indywidualnie.

Surrealistyczny program kulinarny -

Zrealizowanie kilkuminutowej eksperymentalnej etiudy filmowej, animowanej lub łączącej obie formy, która będzie zawierała wybrany element lub elementy występujące w programie kulinarnym. Program kulinarny ma być tylko pretekstem do opowiedzenia jakiejś historii, wyrażenia emocji, refleksji, zabawy estetycznej. Praca w założeniu ma w nowatorski, nieoczywisty sposób pokazać relację człowieka z pokarmem, relację człowieka z człowiekiem tworzoną poprzez pokarm, interakcję człowieka z pokarmem, interakcję człowieka z człowiekiem poprzez pokarm, odkrywać nowe, poetyckie, atrakcyjne wizualnie zastosowanie określonych artykułów spożywczych, znajdować w pokarmie nowy środek i narzędzie wyrazu artystycznego.

3.4 Metody dydaktyczne

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

Laboratorium: wykonywanie zadań

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	Obserwacja w trakcie zajęć, projekt	Lab.
EK_02	Obserwacja w trakcie zajęć, projekt	Lab.
EK_03	Obserwacja w trakcie zajęć, projekt	Lab.
EK_04	Obserwacja w trakcie zajęć, projekt	Lab.
EK_05	Obserwacja w trakcie zajęć	Lab.
EK_06	Obserwacja w trakcie zajęć	Lab.
EK_07	Obserwacja w trakcie zajęć	Lab.
EK_08	Obserwacja w trakcie zajęć	Lab.

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

Kryteria: będzie oceniana aktywność i twórcze zaangażowanie studenta w realizację zadania, poziom artystyczny prac, oryginalność koncepcji, zgodność pracy z założonym tematem, otwartość na eksperyment, improwizację, umiejętność wypowiedziania się na temat swoich artystycznych wyborów, samodzielność myślenia, poprawność warsztatowa.

Ocena bardzo dobra - plus dobry- realizacje o dużym nakładzie pracy lub odznaczające się dużą oryginalnością

Ocena dobry - plus dostateczna, będą to prace na temat, ale w różnym stopniu niespełniające w/w kryteria; będą niesamodzielne intelektualnie (tzn. polegające w zbyt dużym stopniu na sugestiach nauczyciela) lub artystycznie (powielające wyeksplotowane już rozwiązania), lub/i wykazujące braki warsztatowe.

Ocena dostateczna – jw. lub niewykonanie wszystkich obowiązujących zadań

OCENA NIEDOSTATECZNA - BĘDZIE EFEKTEM WYKONANIA PRAC NIE NA TEMAT, NIESPEŁNIAJĄCYCH ŻADNEGO Z POWYŻSZYCH KRYTERIÓW LUB NIEWYKONANIA ZADAŃ W TERMINIE I/LUB KOMPLETNEGO NIEZAANGAŻOWANIA (NIEOBECNOŚĆ NA ZAJĘCIACH/BRAK KONTAKTU).

EGZAMIN – ROZMOWA NA TEMAT WYKONANYCH PRAC

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	180
Inne z udziałem nauczyciela akademickiego (udział w konsultacjach, egzaminie)	5
Godziny niekontaktowe – praca własna studenta (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.)	40
SUMA GODZIN	225
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS	9

* 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:

GIŻYCKI M., *KINO ARTYSTÓW I ARTYSTEK OD MELIESA DO MACIUNASA*, WYDAWNICTWO SŁOWO/OBRAZ TERYTORIA, GDAŃSK 2023

RONDUDA Ł., SITEK G., *HISTORIE FILMU AWANGARDOWEGO. OD DADAIZMU DO POSTINTERNETU*, FUNDACJA OKONAKINO, MUZEUM SZTUKI NOWOCZESNEJ W WARSZAWIE, FUNDACJA KORPORACJA HA!ART, 2020

MARMUREK J., RONDUDA Ł., *KINO-SZTUKA*, WYDAWNICTWO KRYTYKI POLITYCZNEJ, MUZEUM SZTUKI NOWOCZESNEJ, WARSZAWA 2015

BERNARD.S.C., *FILM DOKUMENTALNY. KREATYWNE OPOWIADANIE*, WARSZAWA 2016

BLOCK.B., *OPOWIADANIE OBRAZEM. TWORZENIE WIZUALNEJ STRUKTURY W FILMIE, TELEWIZJI I MEDIACH CYFROWYCH.*, WARSZAWA 2018

WELLINS M., *MYŚLEĆ ANIMACJĄ. PODRĘCZNIK DLA FILMOWCÓW*, 2018

GROBEL.L., *SZTUKA WYWIADU. LEKCJE MISTRZA*, WARSZAWA 2007

[HTTPS://NINATEKA.PL/](https://ninateka.pl/)

[HTTPS://ARTMUSEUM.PL/PL/FILMOTEKA](https://artmuseum.pl/pl/filmoteka)

Literatura uzupełniająca:

<https://www.zbrojowniasztuki.pl/pliki/e72645c98eeb20082be438590a1736a5/anna-krolikiewicz-miedzyjezyk.pdf>

TARKOWSKI A., *CZAS UTRWALONY, ŚWIAT LITERACKI*, WARSZAWA 2007

LYNCH D., *ROOM TO DREAM*, CANONGATE BOOKS LTD. 2019

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej