	Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 1. stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Teoria cyfrowej kultury i sztuki	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.A7	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Dr Marcin Makaj			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3		punkty ECTS	2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady	30		suma	30
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Zaliczone przedmiotu bloku ogólnoakademickiego na poziomie 2. semestru.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - poszerzenie wiedzy z zakresu teorii sztuki cyfrowej,

C2 - poszerzenie wiedzy z zakresu teorii kultury cyfrowej,

C3 - poszerzenie wiedzy z zakresu potencjalnych dróg przyszłego rozwoju sztuki cyfrowej,

C4 - poszerzenie zdolności rozróżniania określonych dyscyplin w sztuce cyfrowej.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW

WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu teorii cyfrowej kultury i sztuki	GK1_W03	P6S_WG
posiada ogólną znajomość literatury na temat sztuki cyfrowej oraz wiedzę umożliwiającą pozyskiwanie niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, multimedia, internet), potrafi je konstruktywnie analizować i interpretować	GK1_W04	P6S_WG
posiada ogólną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem sztuki cyfrowej i aspektów związanych z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości	GK1_W05	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuki cyfrowej ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości	GK1_W07	P6S_WG
ma wiedzę ogólną na temat wpływu technologii na rozwój cywilizacyjny i kulturę	GK1_W09	P6S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych z zakresu teorii cyfrowej kultury i sztuki	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Uzyskanie praktycznej wiedzy z zakresu projektowania dzieł wpisujących się w nurt sztuki cyfrowej.	30	Ćws		

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: -

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: -

E1. Literatura obowiązkowa

- Christiane Paul, *Sztuka cyfrowa (świat sztuki),* Thames & Hudson,
- Zawojski Piotr, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne: Medialny świat hybryd i hybrydyzacji,* Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

E2. Literatura uzupełniająca

- Składanek Marcin, *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki,* Helion,
- Mitchell W.J.T., *Czego chcą obrazy?,* Narodowe Centrum Kultury,
- Boehm Gottfried, *O obrazach i widzeniu. Antologia tekstów,* Universitas,
- Strzemiński Władysław, *Teoria Widzenia,* Wydawnictwo Literackie,
- Merleau-Ponty Maurice, *Oko i umysł. Szkice o malarstwie,* słowo/obraz terytoria,
- Baudrillard Jean, *Symulakry i symulacja,* Wyd. Sic!,
- Darmowe wykłady z GDCVault (dostęp na: https://gdcvault.com),
- Darmowe wykłady z IndieBooster (dostęp na: https://indiebooster.pl),
- Darmowe artykuły z Gamasutra (dostęp na: https://www.gamasutra.com).

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) - autoprezentacja (10%) - postęp w procesie kształcenia (10%)	

Inne:

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30
przygotowanie do zajęć	5
opracowanie materiału po zajęciach	5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5
suma godzin	50
liczba punktów ECTS	2

....

Podpis Autora treści sylabusa *Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej *Data sporządzenia sylabusa*