	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		Historia sztuki elektronicznej i gier	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.B2	przynależność do bloku	Blok podstawowy
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

- Wiedza na poziomie ukończonego semestru 2.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - poszerzenie wiedzy z zakresu historii sztuki elektronicznej i gier komputerowych,

C2 - poszerzenie wiedzy z zakresu elementów komputerowych gier wideo i historii ich rozwoju,

C3 - poszerzenie wiedzy z zakresu potencjalnych dróg przyszłego rozwoju komputerowych gier wideo i sztuki elektronicznej,

C4 - poszerzenie zdolności rozróżniania określonych dyscyplin w sztuce elektronicznej.

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		
posiada ogólną znajomość literatury na temat historii sztuki elektronicznej i gier, oraz wiedzę umożliwiającą pozyskiwanie niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, multimedia, internet), potrafi je konstruktywnie analizować	GVR_W04	P6S_WG
posiada ogólną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem sztuk projektowych i aspektów związanych z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości	GVR_W05	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu historii sztuki elektronicznej i gier	GVR_W07	P6S_WG
ma wiedzę ogólną na temat wpływu temat sztuki elektronicznej i gier, oraz jej wpływ na rozwój branży	GVR_W09	P6S_WG
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
pojmuje potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) w celu podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych w branży gier komputerowych i sztuki cyfrowej	GVR_K01	PS6_KU P6S_KR

D1. Treści programowe

wykład			**ćwiczenia**		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Poszerzenie wiedzy z zakresu historii i teorii komputerowych gier wideo i wykorzystywanych w nich technologiach. Najważniejsi przedstawiciele, dzieła i fakty. Przyszłe kierunki rozwoju komputerowych gier wideo.	15	Ćws		
Wk	Poszerzenie wiedzy z zakresu Historii i teorii sztuki elektronicznej, jej zróżnicowane dyscypliny i wykorzystanie technologii (sztuka sieci, sztuka instalacji cyfrowych, rzeczywistość wirtualna, augmented reality).	15			

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: -
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: -

E1. Literatura obowiązkowa

- Składanek Marcin, *Sztuka generatywna. Metoda i praktyki,* Helion,
- Zawojski Piotr, *Technokultura i jej manifestacje artystyczne: Medialny świat hybryd i hybrydyzacji,* Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.

E2. Literatura uzupełniająca

- Christiane Paul, *Sztuka cyfrowa (świat sztuki),* Thames & Hudson,
- 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%)	- 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