	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		Wybrana pracownia uzupełniająca (Kooperatywne projektowanie graficzne)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E10	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		Dr Adam Klasa			e-mail	adam.klasa@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3, 4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		obieralny			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady			suma	120
		ćwiczenia	60+60			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Student posiada wiedzę i umiejętności z zakresu podstaw projektowania graficznego oraz dziedzin pokrewnych. Zna podstawy warsztatu graficznego – zarówno cyfrowego, jak i tradycyjnego. Potrafi wykorzystać swój warsztat w celu prezentacji koncepcji wstępnych, oraz rozwijaniu ich w drodze projektowania. Potrafi dokonać analizy pojęć i zjawisk w celu prawidłowego przygotowania założeń wstępnych Posiada podstawowe kompetencje komunikacyjne – potrafi werbalizować własne opinie, jest otwarty na uwagi.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1- Pobudzenie wyobraźni do twórczego i oryginalnego rozwiązywania problemów projektowych

C2- Wykształcenie umiejętności współpracy oraz organizacji pracy w zespole projektowym

C3- Rozwijanie myślenia analitycznego i szacowania ryzyka w myśleniu projektowym

C4 – Rozwijanie warsztatu projektowego z uwzględnieniem indywidualnych predyspozycji twórczych, plastycznych

C5 – Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych w pracy zespołowej

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 realizacji prac projektowych w zakresie projektowania graficznego	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację prac graficznych	GVR_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem terminologii projektowania graficznego	GVR_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem graficznym, w tym zakres swoich działań jako projektanta i relacji z zespołem, w tym zespołem audiowizualnym i technicznym	GVR_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu projektowania graficznego	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu projektowania graficznego	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowania graficznego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów finansowych	GVR_U03	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GVR_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania dotyczące projektowania graficznego przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	GVR_U07	P6S_UO
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwymi technikami projektowymi, potrzebnymi do realizacji prac projektowych z zakresu projektowania graficznego, dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GVR_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu graficznego, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU

potrafi realizować własne działania z zakresu projektowania graficznego w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_U10	P6S_UW
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych prac graficznych, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzania publicznych prezentacji prac graficznych z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GVR_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się z zakresu projektowania graficznego - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GVR_K01	P6S_KU P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji w zakresie projektowania graficznego, oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektowej	GVR_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet) z zakresu potrzebnego w procesie projektowania graficznego, selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GVR_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze z zakresu projektowania graficznego, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy projektowaniu graficznym oraz efektywnego organizowania pracy	GVR_K05	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu projektowania graficznego	GVR_K08	P6S_KR P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu projektowania graficznego w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

Wk			Ćws	Tematyka prac semestralnych może w dowolny sposób dotykać kwestii społecznych, etycznych, środowiskowych, kulturalnych czy biznesowych oraz zawierać się w szerszym obszarze działań np. kampanie społeczne, promocyjne, branding, identyfikacja itp. Możliwe jest poszerzenie programu o tematy związane z projektami zewnętrznymi, konkursami itp. Praca nad tematami semestralnymi zawiera szerokie rozeznanie problemu, definiowanie założeń i celów, analizy możliwych rozwiązań, konsultacje – również z uwzględnieniem podmiotów zewnętrznych; pracę zgodną z przyjętym na wstępie harmonogramem poszczególnych etapów projektowania. Indywidualna praca poszczególnych członków zespołu w ramach zadania stanowi integralną część pracy zespołowej.	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
			Ćws	Kontynuacja zadania z semestru III.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Analiza celów i zagrożeń komunikacyjnych

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

Czynny udział w konsultacjach środowiskowych

E1. Literatura obowiązkowa

- Fleischer M. (2009) Communication design, czyli projektowanie komunikacji. PRIMUM VERBUM
- Norman D. (2018) Dizajn na co dzień. Karakter
- Aicher O. (2016) Świat jako projekt. Libron

E2. Literatura uzupełniająca

Hatalska N. (2014) Cząstki przyciągania. Jak budować niestandardowe kampanie reklamowe. Gliwice: Helion
marketerplus.pl
brief.pl
kampaniespoleczne.pl

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- terminowa realizacja zadań cząstkowych - aktywność na zajęciach i w ramach zespołu	- Projekt semestralny - 50% - Prezentacja projektu - 20% - Aktywność w zespole - 20% - Postęp w procesie kształcenia - 10%
Inne: Projekt końcowy oddawany jest w postaci prezentacji cyfrowej	

ocena celująca (25 pkt) **wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów**	ocena bardzo dobra (21-24 pkt) **bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów**	ocena dobra plus (19-20 pkt) **praca powyżej średniego standardu - z pewnymi błędami**	ocena dobra (16-18 pkt) **ogólnie solidna praca z zauważal-nymi błędami**	ocena dostateczna plus (14-15 pkt) **praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami**	ocena dostateczna (11-13 pkt) **praca spełnia minimalne kryteria**	ocena niedostateczna (10 pkt) **praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału**

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	15+15
opracowanie materiału po zajęciach	15+15
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	100+100

liczba punktów ECTS	4+4

....

Podpis Autora treści sylabusa *Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

....

Podpis Przewodniczącego Rady Programowej *Data sporządzenia sylabusa*