

	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		Podstawy i techniki pracy zespołowej	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.A5	przynależność do bloku	Blok ogólnoakademicki
prowadzący		Mgr Ewelina Wróblewska			e-mail	ewelina.wroblewska@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3, 4		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady			suma	60
		ćwiczenia	30+30			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
- Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 2. semestru.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
C1 - zdobycie wiedzy z zakresu teorii i praktyki mediacji,
C2 - zdobycie wiedzy z zakresu psychologii konfliktu i sposobów rozwiązywania konfliktów,
C3 - pozyskanie wiedzy na temat metodyki i form organizacji pracy zespołowej,
C4 - nabycie umiejętności zarządzania pracą w zespole,
C5 - pozyskanie wiedzy z podstawowych aspektów prawa pracy.

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 gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem pracy zespołowej	GK1_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	GK1_W02	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji społecznej wykorzystywanych w pracy zespołowej	GK1_W10	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem	GK1_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi współpracować z innymi członkami zespołu w ramach realizacji wspólnych projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz posługiwać się właściwymi metodami organizacji pracy w zespole	GK1_U05	P6S_UO
umie odczytać i zaimplementować elementy składowe projektu opracowane przez innych członków zespołu potrzebne do realizacji własnych zadań oraz przygotować swój zakres pracy w formie optymalnej do wykorzystania przez innych członków zespołu	GK1_U06	P6S_UO
umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu i wiedzy z zakresu pracy zespołowej	GK1_U07	P6S_UO
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 prawa pracy i pracy zespołowej	GK1_K01	P6S_KU P6S_KR
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy w zespole	GK1_K05	P6S_KK
adaptuje się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej w zespole	GK1_K06	P6S_KK
kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych i pracy w zespole	GK1_K07	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i zespołu posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości, prawa pracy i metod pracy zespołowej	GK1_K08	P6S_KR P6S_KO
współpracuje i integruje się podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	GK1_K09	P6S_KO

D1. Treści programowe	
wykład	ćwiczenia
semestr III	

typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Omówienie podstawowych pojęć dotyczących mediacji. Postępowanie mediacyjne, posiedzenie mediacyjne, uprawnienia mediatora, istota mediacji, główny cel mediacji, zasady mediacji, mediacja sądowa i umowna. Omówienie rodzajów i możliwości zastosowania mediacji.	10			
Wk	Omówienie aspektów psychologii konfliktu. Przedstawienie modeli rozwiązywania konfliktów.	10			
			Ćws	Zespołowe ćwiczenia z zakresu mediacji i konfliktów.	6
Wk	Omówienie podstawowych pojęć z zakresu pracy zespołowej.	2			
Wk	Omówienie rodzajów metod wykorzystywanych w pracy zespołowej.	2			
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk	Szczegółowe omówienie metodologii Scrum. Założenia, cechy, osobowości, role w zespole.	10			
Wk	Praca zespołowa a praca indywidualna. Omówienie różnic, zasad doboru zespołu, określaniu ról w zespole.	2			

Wk	Omówienie istoty szacowania, planowania i sprintów.	2			
			Ćws	Ćwiczenia grupowe w których studenci samodzielnie budują zespół, przydzielają odpowiednie role, określają skalę i plan projektu.	6
Wk	Omówienie podstawowych zagadnień dotyczących prawa pracy. Równe traktowanie w zatrudnieniu, stosunek pracy, obowiązki pracodawcy i pracownika, czas pracy.	6			
			Ćws	Ćwiczenie indywidualne z zakresu prawa pracy. Ocena przedstawionej umowy o pracę i zakresu obowiązków.	4

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Gmurzyńska Ewa, Morek Rafał, *Mediacje Teoria i praktyka. 3. wydanie rozszerzone*, Wolters Kluwer, Warszawa 2018,
- Chrapko Mariusz, *Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami. Wydanie II rozszerzone*, Helion, Warszawa 2014.

E2. Literatura uzupełniająca

- Kodeks cywilny,
- Kodeks postępowania cywilnego,
- Kodeks pracy,
- 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+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu