

 AKADEMIA SZTUKI	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 kierunkowa 1, 2, 3 lub 4 (Pracownia GKiRW 2)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.C10 GKRW.I.C11 GKRW.I.C12 GKRW.I.C13	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	Dr Marta Jarnuszkiewicz			e-mail	marta.jarnuszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok	II, III	semestr	3,4,5	punkty ECTS	5+5+5
typ przedmiotu	Do wyboru			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	180
	ćwiczenia	60+60+60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Zainteresowanie sztuką współczesną

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 Rozwijanie umiejętności pracy w procesie, zorientowanej na eksperyment i badanie w sztuce.
- C2 Kształcenie kompetencji współpracy i komunikacji w projektach kolektywnych i partycypacyjnych.
- C3 Rozwijanie indywidualnego języka artystycznego oraz zdolności do łączenia różnych mediów i form ekspresji.
- C4 Umiejętność analizowania i interpretowania kontekstu społecznego, kulturowego i środowiskowego miejsca działań.
- C5 Zdolność projektowania interaktywnych, partycypacyjnych i site-specific działań artystycznych (zarówno w przestrzeni fizycznej, jak i cyfrowej).
- C6 Krytyczna refleksja nad rolą mediów, gier i technologii w komunikacji społecznej i w procesach twórczych.
- C7 Rozwijanie wrażliwości na złożoność współczesnego świata oraz świadomości etycznej i ekologicznej w działaniach artystycznych.

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 artystycznych w zakresie różnorodnych mediów tj fotografia, wideo, performance, działanie partycypacyjne, gry społeczne z uwzględnieniem zarówno aspektów wizualnych, jak i społecznych, interaktywnych i kontekstualnych.	GK1_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej. Rozumie, jak forma wizualna wpływa na odbiór uczestników i jak może wspierać interakcję, partycypację i współtworzenie znaczeń w projektach artystycznych.	GK1_W03	P6S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu sztuk pięknych, ze szczególnym uwzględnieniem współczesnych praktyk artystycznych, eksperymentalnych i interdyscyplinarnych.	GK1_W06	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem działań partycypacyjnych w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem oraz potrafi świadomie wchodzić w relacje i współpracować z członkami zespołu, wspierając wspólną koncepcję projektu i jego realizację.	GK1_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne	GK1_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych i artystycznych	GK1_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowego i artystycznego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów	GK1_U03	P6S_UW
Umie projektować i tworzyć formy oraz kompozycje w przestrzeniach dwu- i trójwymiarowych, świadomie wykorzystując różnorodne media i narzędzia artystyczne, cyfrowe i interaktywne, dopasowując je do intencji projektu, kontekstu miejsca oraz doświadczenia uczestników.	GK1_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	GK1_U07	P6S_UO
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwym medium, techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, niezbędnymi do realizacji prac projektowych i artystycznych dla osiągnięcia założonych celów w procesie projektowym	GK1_U08	P6S_UW

potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik i mediów do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	GK1_U09	P6S_UW, P6S_UU
potrafi realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GK1_U10	P6S_UW
umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK1_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GK1_K01	PS6_KU P6S_KR
samodzielnie podejmuje działania twórcze, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy prowadząc projekty indywidualne i interdyscyplinarne w sposób świadomy i refleksyjny.	GK1_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tych informacji we właściwy sposób.	GK1_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy twórczej	GK1_K05	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu sztuki współczesnej.	GK1_K08	P6S_KR, P6S_KO
Potrafi korzystać z wiedzy i wsparcia ekspertów z różnych dziedzin w sytuacjach trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów twórczych, poznawczych i praktycznych, świadomie integrując uzyskane wskazówki z własnym procesem projektowym.	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład	ćwiczenia
semestr III	

typ	temat	liczb agodz	typ	temat	Liczb a godz
			Ćw	Projekt indywidualny lub w duecie Każdy student/ka lub duet realizuje projekt semestralny, którego celem jest rozwój indywidualnego języka artystycznego i poszerzenie własnych zainteresowań. Punktem wyjścia jest prowokacja dydaktyczna – postawiony temat, zjawisko lub problem. Etapy powstawania projektu: – W odpowiedzi na temat student/ka samodzielnie poszukuje punktów odniesienia, inspiracji i wątków problemowych. Powstają szkice, notatki, mapy myśli i zapisy refleksji. – Identyfikowany jest kontekst społeczny, kulturowy i artystyczny wybranego zagadnienia oraz formułowana jest wstępna koncepcja artystyczna, poparta przykładami z historii sztuki, teorii i współczesnych praktyk. – Całość jest dokumentowana w portfolio procesowym, które stanowi podstawę dalszych konsultacji i ewaluacji. – Studenci eksperymentują z różnorodnymi mediami – od fotografii i wideo, przez performans i choreografię, po gry, interaktywne doświadczenia i działania społeczne aby dopasować formę projektu do jego intencji. – Regularne przeglądy, dyskusje i feedback grupowy sprzyjają refleksji nad procesem i rezultatami, umożliwiając twórczą konfrontację z perspektywami innych.	40
			Ćw	Projekt kolektywny Grupa realizuje wspólny projekt, którego celem jest rozwój kompetencji współpracy i komunikacji, a także eksperymentowanie z różnymi mediami i tworzenie doświadczeń partycypacyjnych. Etapy powstawania projektu: – Wspólna koncepcja: reakcja na prowokację dydaktyczną, burza mózgów, ustalenie wizji i podział ról. – Research: określenie kontekstu społecznego, kulturowego i artystycznego; dokumentacja notatek i inspiracji. – Eksperymentowanie: testowanie mediów i form, prototypowanie rozwiązań. – Realizacja i prezentacja: przygotowanie finalnej wersji projektu wraz z koncepcją ekspozycji i tekstem zbiorowym, publiczna prezentacja i wspólna refleksja.	20
semestr IV					
typ	temat	liczb agodz	typ	temat	Liczb a godz

			Ćw	W kolejnym semestrze kontynuowany jest model pracy indywidualnej lub w duecie . Studenci realizują nowy projekt semestralny, odpowiadając na kolejną prowokację dydaktyczną, lub rozwijają i pogłębiają obszary zainteresowań oraz koncepcje odkryte w poprzednim semestrze. Proces pracy pozostaje zgodny z ustalonym modelem: research, eksperymentowanie z mediami, dokumentacja procesu, konsultacje i przeglądy, prowadzące do finalnej realizacji projektu.	40
			Ćw	Projekt kolektywny W kolejnym semestrze kontynuuje realizację projektu kolektywnego. Zespół może: – rozwijać projekt rozpoczęty w III semestrze, pogłębiając wcześniejsze wnioski i działania – lub rozpocząć nowy projekt, bazujący na kolejnej prowokacji dydaktycznej. Proces pracy pozostaje zgodny z dotychczasowym modelem: wspólna koncepcja, research, eksperymentowanie, realizacja i prezentacja, w tym dokumentacja i wspólna refleksja nad doświadczeniem współpracy.	20
semestr V					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
			Ćw	W V semestrze kontynuowany jest model pracy indywidualnej lub w duecie . Studenci realizują nowy projekt, bazujący na kolejnej prowokacji dydaktycznej – nowym temacie, problemie lub zjawisku – z zachowaniem tych samych etapów pracy: research, dokumentacja procesu, eksperymentowanie z mediami, konsultacje, finalna prezentacja.	40

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Ustalana indywidualnie z prowadzącym.

E2. Literatura uzupełniająca

Ustalana indywidualnie z prowadzącym.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
--------------------	------------------

- terminowa realizacja zadań w semestrze (50%) - Aktywność i zaangażowanie (40%) - 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	60+60+60
przygotowanie do zajęć	15+15+15
opracowanie materiału po zajęciach	15+15+15
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	15+15+15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	20+20+20
suma godzin	125+125+125
liczba punktów ECTS	5+5+5

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu