

	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		Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka) - (Pracownia GKiRW 2)		kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.D1	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący		Dr Marta Jarnuszkiewicz				e-mail	marta.jarnuszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok	III	semestr	6			punkty ECTS	12
typ przedmiotu		Do wyboru				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady	60			suma	60
		ćwiczenia					
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 5. semestru

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 Rozwijanie autorskiego języka artystycznego i umiejętność samodzielnego prowadzenia długoterminowego projektu — od researchu i eksperymentów po realizację pracy dyplomowej i jej świadomą prezentację.

C2 Pogłębiona refleksja nad kontekstem społecznym, kulturowym i artystycznym wybranego zagadnienia oraz umiejętność formułowania własnej postawy twórczej i krytycznej argumentacji.

C3 Przygotowanie do publicznej prezentacji i obrony pracy dyplomowej, w tym tworzenie portfolio procesowego i tekstu autorskiego, które dokumentują oraz wyjaśniają ideę i przebieg projektu.

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
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GK1_U12	P6S_UK
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
kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych	GK1_K07	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 VI					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
			Ćw	Realizacja indywidualnie przygotowanego programu licencjackiej pracy dyplomowej.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Dobrana indywidualnie do potrzeb studenta/tki.

E2. Literatura uzupełniająca

Dobrana indywidualnie do potrzeb studenta/tki.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia			Warunki egzaminu			
Zaliczenie: - realizacja projektu dyplomowego wraz z opisem dzieła w wyznaczonym terminie						
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
przygotowanie do zajęć	60
opracowanie materiału po zajęciach	120
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	30
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	30
suma godzin	300
liczba punktów ECTS	12

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa