Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 2. 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 2 (Pracownia GKiRW 2)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.C2	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	Dr Marta Jarnuszkiewicz			e-mail	marta.jarnuszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok I	semestr	1, 2		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu	do wyboru			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	120
	ćwiczenia	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		
Posiada poszerzoną 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.	GK2_W01	P7S_WG
Posiada poszerzoną wiedzę na temat różnorodnych mediów tj fotografia, wideo, działania partycypacyjne i wirtualna rzeczywistość oraz posiada świadomość ich ciągłego rozwoju i potencjału w tworzeniu procesów artystycznych, relacyjnych i partycypacyjnych.	GK2_W05	P7S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu sztuk pięknych, ze szczególnym uwzględnieniem współczesnych praktyk artystycznych, eksperymentalnych i interdyscyplinarnych.	GK2_W06	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Potrafi realizować i analizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	GK2_U01	P7S_UW
Potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej	GK2_U02	P7S_UW
Posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z tworzeniem projektów artystycznych	GK2_U04	P7S_UW
Umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką i medium do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów artystycznych	GK2_U07	P7S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się w celu podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GK2_K01	P7S_KO P7S_KR
Posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej oraz innych osób w projektach artystycznych	GK2_K03	P7S_KK P7S_KO
Posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK
Komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu sztuki współczesnej.	GK2_K05	P7S_KR P7S_KO
Korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów artystycznych	GK2_K08	P7S_KK

D1. Treści programowe

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

Wk			Ćws	**Projekt indywidualny lub w duecie** Każdy student/tka 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/tka 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.	60
			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 II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba 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

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
przygotowanie do zajęć	25+25
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	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*