

 AKADEMIA SZTUKI	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		Kierunkowa praca dyplomowa (promotor główny) - (Pracownia GKiRW 2)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D1	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący		Dr Marta Jarnuszkiewicz			e-mail	marta.jarnuszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3,4		punkty ECTS	8+16
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

- Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 2. 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		
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 projektów artystycznych w zakresie mediów cyfrowych, gier społecznych, fotografii, wideo i działań partycypacyjnych i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK2_W05	P7S_WG
Zna fachową terminologię z zakresu sztuk pięknych, ze szczególnym uwzględnieniem współczesnych praktyk artystycznych, eksperymentalnych i interdyscyplinarnych.	GK2_W06	P7S_WG
Posiada poszerzoną wiedzę z zakresu tworzenia prezentacji; umiejętnie potrafi się wypowiadać także o własnej twórczości, szczególnie w zakresie wybranej specjalności, także w języku obcym	GK2_W09	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 artystycznej	GK2_U02	P7S_UW
umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem i znaczeniem społecznym	GK2_U03	P7S_UW
posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z praktyką artystyczną	GK2_U04	P7S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką lub medium do realizacji prac artystycznych, dostosowaną do założonych celów artystycznych	GK2_U07	P7S_UW

potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GK2_U10	P7S_UK, P7S_UW
w sposób profesjonalny podchodzi do publicznych prezentacji własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK2_U11	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu interdyscyplinarnych praktyk artystycznych i rzeczywistości wirtualnych, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
jest gotów do samodzielnej selekcji i integrowania nabytej wiedzy oraz potrafi w zaawansowanym stopniu realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne przy jej użyciu	GK2_K02	P7S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej oraz innych osób	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 w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu sztuki współczesnej i rzeczywistości wirtualnej.	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 III					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
			Ćw	Realizacja indywidualnie przygotowanego programu magisterskiej pracy dyplomowej.	60
semestr IV					

typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
			Ćw	Realizacja indywidualnie przygotowanego programu magisterskiej 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/teki.

E2. Literatura uzupełniająca

Dobrana indywidualnie do potrzeb studenta/teki.

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 zadowolająca, 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	60+120
opracowanie materiału po zajęciach	60+120
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+50

przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+50
suma godzin	200+400
liczba punktów ECTS	8+16

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa