

 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 pomocniczy - (Pracownia GKiRW 2)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D2	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący		Dr Marta Jarnuszkiewicz			e-mail	marta.jarnuszkiewicz@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3,4		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

- 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
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
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
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 doksztalcania 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

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	Wsparcie przy realizacji indywidualnie przygotowanego programu magisterskiej pracy dyplomowej.	60
semestr IV					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
			Ćw	Wsparcie przy realizacji 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

- indywidualnie dobrana literatura obowiązkowa

E2. Literatura uzupełniająca

- indywidualnie dobrana literatura uzupełniająca

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+60
przygotowanie do zajęć	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu