

	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	Pisemna praca dyplomowa	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D3	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący	dr Marcin Makaj dr Marta Jarnuszkiewicz dr inż. Radosław Nagay			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu marta.jarnuszkiewicz@akademiasztuki.eu radek.nagay@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	4	punkty ECTS	4
typ przedmiotu	Obowiązkowy			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady		suma		15
	ćwiczenia	15			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
- Ukończony I rok studiów II stopnia, umiejętność formułowania w mowie i piśmie własnych sądów i tez projektowych.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - Wyposażenie studenta/ki w przydatną w praktyce zawodowej wiedzę z obszaru krytyki i metodologii designu gier komputerowych;

C2 - Wyposażenie studenta/ki w wiedzę i umiejętności z zakresu pisanie tekstów naukowych: formułowania autorskich też badawczych/projektowych, opisu procesu projektowego i badawczego, umiejętnego korzystania z eksperckiej literatury i prawidłowego cytowania źródeł bibliograficznych, umiejętnego zarządzania objętością tekstu oraz relacją tekstu i obrazu;

C3 - Pogłębienie znajomości oraz umiejętności stosowania profesjonalnego języka teorii designu gier komputerowych;

C4 - Umiejętność krytycznego, samodzielnego myślenia, formułowania wniosków i opinii o zjawiskach i trendach w obszarze gier komputerowych, przekładanie tych wniosków na pisemną formę wypowiedzi;

C5 - Wypracowanie autorskiego języka wypowiedzi (w mowie i piśmie) oraz opracowanie własnego, świadomego stylu komunikacji.

C6 - Umiejętność wyboru i realizacji badań służących pogłębieniu wyzwania projektowego, opracowanie wyników i wniosków płynących z badań, umiejętne wplecenie opisu badań w tok narracji pracy pisemnej

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

UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi

potrafi realizować i analizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje z zakresu projektowania gier komputerowych i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki

GK2_U01

P7S_UW

potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej z zakresu gier komputerowych, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej

GK2_U02

P7S_UW

potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnych, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł

GK2_U10

P7S_UK,
P7S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do

rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu projektowania gier komputerowych 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 z zakresu prac pisemnych

GK2_K02

P7S_KK

komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności - projektantów gier komputerowych, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
--	---------	-------------------

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba a godz
Wk			Ćws	Praca nad metodologią badań i pisemną pracą dyplomową w formie indywidualnych konsultacji. Formułowanie hipotez, plan pracy. Praca nad opisywaniem procesu projektowego: opisywanie etapów procesu pod kątem użytych materiałów, zastosowanych technologii, innowacji, autorskich rozwiązań. Opracowanie autorskich metod pracy badawczej i naukowej, zależnie od tematu pracy dyplomowej. Praca nad przedstawieniem motywacji badawczych (przeprowadzonych badań, eksperymentów, warsztatów z użytkownikami, etc.) i motywacji twórczych twórczych (autoanaliza własnego sposobu myślenia i działania, inspiracje projektowe i artystyczne) Opracowanie rozpoznanych potrzeb (wnioski płynące z badań, wyniki konsultacji z ekspertami) oraz kontekstu społeczno-humanistycznego (teorie naukowe, narzędzia analizy teoretycznej) Praca ze źródłami: jak, korzystając z różnych źródeł wiedzy badawczej i projektowej, wzmacniać swoje tezy i tworzyć eksperckość projektu i tekstu?	15

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			
- Ocena indywidualnych postępów związanych z opracowywaniem pracy dyplomowej. - Aktywność na zajęciach (udział w konwersacjach, dyskusji); - Znajomość lektur oraz krytyczna refleksja wokół zadanych tekstów; - Realizacja ćwiczeń pisemnych pogłębiających omawiane zagadnienia w ciągu semestru; - Indywidualne konsultacje związane z realizacją pracy dyplomowej.						
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	15
przygotowanie do zajęć	30
opracowanie materiału po zajęciach	20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	20
suma godzin	100
liczba punktów ECTS	4

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu