	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Wydział Wzornictwa
	kierunek:	wzornictwo
	specjalność:	komunikacja wizualna i gry komputerowe
	poziom:	studia II stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Praca dyplomowa – wybrany konsultant główny (promotor)	kod przedmiotu (z planu studiów)	WzU.II.D1	przynależność do bloku	blok dyplomowy – komunikacja wizualna i gry komputerowe
prowadzący	dr hab. Danuta Dąbrowska, dr hab. Waldemar Wojciechowski, dr Anna Witkowska (za zgodą Rady Wydziału), mgr Ondřej Šmerda, mgr Radosław Nagay, mgr Marcin Makaj, mgr Jakub Palka, mgr Patryk Grygierczyk (pod opieką samodzielnego pracownika naukowo-dydaktycznego)			e-mail	wg wzoru: imię.nazwisko @akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3-4	punkty ECTS	10+10
typ przedmiotu	do wyboru jedna / jeden z prowadzących			język wykładowy	polski
liczba godzin	wykłady		Suma		120 godzin
	ćwiczenia	4+4			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zaliczony 2. i 3. semestr i zdane egzaminy po 2. i 3. semestrze

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 – dalsze rozwinięcie umiejętności samodzielnego definiowania tematu projektowego w zakresie wybranej problematyki społecznej / przestrzennej / funkcjonalnej / innej oraz umiejętności proponowania adekwatnej odpowiedzi projektowej w założonym / oczekiwanym zakresie;
- C2 – dalsze rozwinięcie zaawansowanych specjalistycznych umiejętności twórczych;
- C3 – dalsze rozwinięcie zaawansowanych kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji wewnątrz środowiska projektantów wzornictwa oraz z zewnętrznym otoczeniem artystycznym, kulturalnym, społecznym i ekonomicznym.
- Studia II stopnia (magisterskie) mają charakter konsultacyjny. Studentka / student wybiera konsultanta głównego (promotora) i konsultanta pomocniczego (promotora pomocniczego), realizując własny program przygotowania dyplomowej pracy magisterskiej w zakresie wybranej specjalności kierunku: wzornictwo II stopnia.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK)

(opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

	Efekty kierunkowe	Odniesienie do efektów obszarowych
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
absolwent dysponuje rozległą wiedzą dotyczącą projektowania komunikacji wizualnej i gier komputerowych, niezbędną do definiowania złożonych zagadnień, proponowania rozwiązań i ich realizacji	Wz2_W01	P7S-WG
wieloaspektowe konteksty historyczne i kulturowe sztuk projektowych i dyscyplin im	Wz2_W02	P7S-WG

pokrewnych, co umożliwia formułowanie i rozwiązywanie złożonych zadań projektowych w zakresie wybranej specjalności			
dysponuje wiedzą umożliwiającą kreowanie oryginalnych projektów w zakresie komunikacji wizualnej i gier komputerowych oraz kreowanie i rozwijanie indywidualnego języka twórcy-projektanta wzornictwa		Wz2_W03	P7S-WG
rozpoznaje ważne aspekty współczesnej nauki, kultury i sztuki; umiejętnie osadza je w kontekście własnych projektów twórczych i potrafi wykorzystać tę wiedzę dla własnego rozwoju jako twórcy-projektanta		Wz2_W05	P7S-WG
zna zaawansowane metody analizy zdefiniowanego przez siebie zagadnienia i potrafi w spójny, adekwatny sposób wypowiedzieć się na jego temat poprzez realizację projektową w zakresie wybranej specjalności		Wz2_W07	P7S-WG
posiada wnikliwą znajomość rozwoju teorii i filozofii designu, dzięki czemu rozpoznaje wzorce leżące u podstaw kreacji projektowej		Wz2_W08	P7S-WG
umiejętnie definiuje i interpretuje wzajemne relacje pomiędzy teoretycznym i praktycznym aspektem pracy projektanta wzornictwa		Wz2_W10	P7S-WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi			
analizować własną działalność twórcy – projektanta wzornictwa i nieustannie ją ulepszać w oparciu o konstruktywną autoanalizę, autokorektę i samokrytykę		Wz2_U01	P7S_UW
analizować różne formy wypowiedzi, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji twórczej		Wz2_U02	P7S_UW
dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia prac o charakterze nie tylko realizacyjnym, ale też koncepcyjnym, dzięki czemu wypracowuje własne koncepcje twórcze w zakresie projektowania komunikacji wizualnej i gier komputerowych		Wz2_U06	P7S_UW
posiada umiejętność wykorzystywania wzorców leżących u podstaw kreacji projektowej i artystycznej, pozwalającą na swobodę i niezależność w tworzeniu własnych, oryginalnych koncepcji twórczych		Wz2_U09	P7S_UW
posiada umiejętność tworzenia rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych związanych z wybraną specjalnością, jak również szeroką problematyką z obszaru nauki, sztuki i designu, wykazując zdolność formułowania własnych sądów i wyciągania wniosków z wykorzystaniem różnych źródeł teoretycznych		Wz2_U10	P7S_UK
posiada umiejętność odpowiedzialnego przygotowania publicznych prezentacji własnych i cudzych dokonań twórczych, także we współpracy z kuratorami czy krytykami designu i sztuki		Wz2_U12	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do			
ciągłego uczenia się, samodoskonalenia i poszerzania spektrum swoich umiejętności w zakresie projektowania wzornictwa – a szczególnie komunikacji wizualnej i gier komputerowych		Wz2_K01	P7S_KR P7S_KO
wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, roli twórcy-projektanta o odpowiedzialnej, etycznej postawie wobec użytkowników projektowanych produktów		Wz2_K02	P7S_KR P7S_KO
doskonalenia własnego warsztatu twórczego, ale też do podjęcia roli inicjatora i organizatora procesu doskonalenia warsztatu innych osób		Wz2_K03	P7S_KK
samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz potrafi realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne		Wz2_K04	P7S_KR
krytycznej oceny własnych działań twórczych; umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej i projektowej		Wz2_K05	P7S_KK
komunikowania się nie tylko w obrębie własnego środowiska, ale także skutecznego komunikowania się i inicjowania działań na rzecz społeczności lokalnej i społeczeństwa		Wz2_K08	P7S_KR P7S_KO

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I i II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz

				Studentka / student przygotowuje pracę dyplomową w trybie indywidualnych konsultacji (zakres tematyczny i sposób realizacji uzgodniony z wybraną promotorką / wybranym promotorem).	
--	--	--	--	---	--

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Indywidualnie uzgadniany udział studentki / studenta w badaniach naukowych prowadzonych przez poszczególne prowadzące / poszczególnych prowadzących

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

Indywidualnie uzgadniany sposób zapewnienia udziału studentki / studenta w badaniach naukowych prowadzonych przez poszczególne prowadzące / poszczególnych prowadzących

E1. Literatura obowiązkowa

ustalana indywidualnie z wybraną promotorką / wybranym promotorem

E2. Literatura uzupełniająca

ustalana indywidualnie z wybraną promotorką / wybranym promotorem

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia			Warunki egzaminu			
Warunkiem zaliczenia semestru jest aktywność podczas konsultacji i realizacja uzgodnionego programu.			Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac, będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Elementy, składające się na łączną ocenę na egzaminie: 1. realizacja uzgodnionego programu 2. aktywność w semestrze 3. postępy w procesie kształcenia 4. jakość proponowanych rozwiązań 5. autoprezentacja			
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	100+100
opracowanie materiału po zajęciach	20+20
egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	20+20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	50+50
suma godzin	250+250
liczba punktów ECTS	10+10


Uwaga 1:

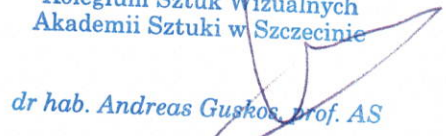
Studentka / student, decydując się na przygotowanie pracy dyplomowej w zakresie specjalności *Komunikacja wizualna*

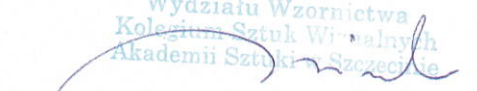
i gry komputerowe wybiera jedną promotorkę / jednego promotora spośród osób wymienionych w tabeli A. Studentka / student w konsultacji z wybraną promotorką / wybranym promotorem i wybraną promotorką pomocniczą / wybranym promotorem pomocniczym proponuje temat, zakres i harmonogram przygotowania pracy dyplomowej.

Uwaga 2:

Osoba ze stopniem naukowym doktora może pełnić rolę promotorki / promotora za zgodą Rady Wydziału. Osoba z tytułem zawodowym magistra może pełnić rolę promotorki / promotora pod opieką samodzielnego pracownika naukowo-dydaktycznego.

PRODZIEKAN
Wydziału Wzornictwa
Kolegium Sztuk Wizualnych
Akademii Sztuki w Szczecinie

.....
podpis autora treści sylabusu

DZIEKAN
Kolegium Sztuk Wizualnych
Akademii Sztuki w Szczecinie

.....
podpisy osób odpowiedzialnych dydaktycznie

PRODZIEKAN
Wydziału Wzornictwa
Kolegium Sztuk Wizualnych
Akademii Sztuki w Szczecinie

.....
podpis przewodniczącego Rady Programowej

23.03.2020
.....
data sporządzenia sylabusu