AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE
Kierunek: Gry i rzeczywistość wirtualna
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
STUDIA STACJONARNE - 6 SEMESTRÓW
ROK AKADEMICKI 2022/2023
LICZBA PUNKTÓW ECTS – 180

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do przedmiotów

symbol EKU	kierunkowe efekty uczenia się
WIEDZA - absolwent zna i rozumie:	
1) Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych i artystycznych:	
GVR_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych
GVR_W02	ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)
GVR_W03	ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji
2) Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu działalności związanej z tworzeniem gier	
GVR_W04	posiada ogólną znajomość literatury na temat sztuk pięknych i sztuk projektowych oraz wiedzę umożliwiającą pozyskiwanie niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, multimedia, internet), potrafi je konstruktywnie analizować i interpretować
GVR_W05	posiada ogólną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem sztuk projektowych i aspektów związanych z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości
GVR_W06	ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju
GVR_W07	zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości
GVR_W08	zna podstawowe zagadnienia z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta z uwzględnieniem form indywidualnej przedsiębiorczości oraz zagadnień związanych z prawem autorskim, marketingiem i dystrybucją gier i aplikacji
GVR_W09	ma wiedzę ogólną na temat wpływu technologii na rozwój cywilizacyjny i kulturę
3) Wiedza w zakresie kompetencji społecznych	
GVR_W10	ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji społecznej
GVR_W11	zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem
UMIEJĘTNOŚCI - absolwent potrafi:	
1) Umiejętności w zakresie ekspresji twórczej:	
GVR_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne
GVR_U02	umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych
2) Umiejętności w zakresie realizacji prac projektowych:	
GVR_U03	umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów
GVR_U04	umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu
3) Umiejętności w zakresie pracy w zespole:	

GVR_U05	potrafi współpracować z innymi członkami zespołu w ramach realizacji wspólnych projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz posługiwać się właściwymi metodami organizacji pracy w zespole
GVR_U06	umie odczytać i zaimplementować elementy składowe projektu opracowane przez innych członków zespołu potrzebne do realizacji własnych zadań oraz przygotować swój zakres pracy w formie optymalnej do wykorzystania przez innych członków zespołu
GVR_U07	umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu
	4) Umiejętności w zakresie warsztatu:
GVR_U08	umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, potrzebnymi do realizacji prac projektowych i artystycznych dla osiągania założonych celów w procesie projektowym
GVR_U09	potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę
	5) Umiejętności w zakresie kreacji twórczej:
GVR_U10	potrafi realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności
GVR_U11	umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem
	6) Umiejętności werbalne i komunikowania się:
GVR_U12	umie wykorzystać umiejętności językowe (język obcy nowożytny) w zakresie sztuk wizualnych i projektowania gier zgodnie z wymaganiami europejskiego poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu kształcenia Języków
GVR_U13	potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł
	7) Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:
GVR_U14	umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii
	7) Umiejętności w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:
GVR_U15	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych
	KOMPETENCJE SPOŁECZNE - absolwent jest gotów do:
	1) W aspekcie niezależności:
GVR_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych
GVR_K02	samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy
GVR_K03	właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób
	2) W aspekcie uwarunkowań psychologicznych:
GVR_K04	realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji
GVR_K05	posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy

GVR_K06	adaptuje się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej
GVR_K07	kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych
3) W zakresie komunikacji społecznej:	
GVR_K08	komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości
GVR_K09	współpracuje i integruje się podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym
GVR_K10	podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem
GVR_K11	korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych

	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Marketing i dystrybucja (nazwa robocza)	Ochrona własności intelektualnej	Podstawy i techniki pracy zespołowej	Seminarium licencjackie*	Historia i teoria sztuki i designu
Odniesienie się do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki	Blok ogólnoakademicki						
P6S_WG					1		
P6S_WG					1		
P6S_WG							1
P6S_WG						1	1
P6S_WG							1
P6S_WG							
P6S_WG							1
P6S_WK			1	1			
P6S_WG				1			1
P6S_WG	1		1		1		
P6S_WG					1		
P6S_UW							
P6S_UW							
P6S_UW			1				
P6S_UW							

P6S_UO					1		
P6S_UO					1		
P6S_UO			1		1		
P6S_UW							
P6S_UW, P6S_UU							
P6S_UW							
P6S_UW							
P6S_UK	1						
P6S_UK						1	
P6S_UK			1				
P6S_UW		1					
PS6_KU P6S_KR	1		1	1	1	1	1
P6S_KR						1	
P6S_KR			1	1		1	
P6S_KK							
P6S_KK					1		

P6S_KK					1		
P6S_KK					1		
P6S_KR, P6S_KO			1		1		
P6S_KO					1		
P6S_KR				1			
P6S_KK			1	1		1	
SUMA:	3	1	9	6	13	6	6

Historia sztuki elektronicznej i gier	Psychofizjologia widzenia	Podstawy prowadzenia narracji i scenopisarstwa	Podstawy technik artystycznych	Wybrana pracownia artystyczna**	Podstawy pracy z silnikami gier	Podstawy programowania	Podstawy projektowania publikacji	Podstawy projektowania dźwięku w grach
Blok podstawowy			Blok artystyczny		Blok technik wspomagających warsztat			
			1	1	1	1	1	1
		1	1	1		1	1	1
	1		1	1			1	1
1		1						
1								
			1		1	1	1	1
1					1	1	1	1
1								
	1							
		1	1	1			1	1
		1	1	1				
			1	1	1		1	

	1	1	1	1	1	1	1	1
				1				
	1			1				
		1						
1	1	1	1	1	1	1	1	1
				1				
		1						
		1	1	1			1	1

					1	1	1	1
5	5	9	10	12	7	7	11	10

Podstawy game designu	Podstawy projektowania rzeczywistości wirtualnych	Podstawy projektowania interfejsów	Podstawy digital paintingu i concept artu	Podstawy modelowania 3d i rzeźby	Podstawy animacji w grach	Game design	Wybrana pracownia kieunkowa 1***	Wybrana pracownia kierunkowa 2***
Blok kierunkowy								
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1								
	1	1	1		1		1	1
1	1	1	1	1	1			
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1						1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
						1	1	1
	1	1	1	1	1		1	1

1						1		
						1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
						1	1	1
						1	1	1
						1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
						1	1	1
1						1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
						1	1	1

						1	1	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	11	11	11	10	11	19	20	20

Wybrana pracownia uzupełniająca 1****	Wybrana pracownia uzupełniająca 2****	Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka)	plener	praktyka
			Blok praktyk	
1	1	1	1	1
1	1	1		
				1
1	1	1		1
			1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1		
1	1	1	1	1
1	1	1		

			1	1
			1	1
1	1	1	1	1
1	1	1		
1	1	1	1	1
1	1	1	1	
		1		
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1		
1	1	1	1	1
1	1	1	1	

			1	1
		1	1	1
1	1	1	1	1
			1	1
1	1	1		1
20	20	22	19	20