AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE
Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
STUDIA STACJONARNE - 6 SEMESTRÓW
ROK AKADEMICKI 2023/2024
LICZBA PUNKTÓW ECTS – 185

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do przedmiotów

symbol EKU	kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie się do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki	Język obcy	Wychowanie fizyczne	Marketing i dystrybucja	Ochrona własności intelektualnej	Podstawy i techniki pracy zespołowej	Teoria cyfrowej kultury i sztuki	Podstawy prowadzenia narracji i scenopisarstwa	Podstawy technik artystycznych	Wybrana pracownia uzupełniająca	Podstawy pracy z silnikami gier	Podstawy programowania	Podstawy projektowania publikacji	Podstawy projektowania dźwięku w grach	Podstawy game designu	Podstawy projektowania rzeczywistości wirtualnych	Podstawy projektowania interfejsów	Podstawy digital paintingu i concept artu	Podstawy modelowania 3d	Podstawy rzeźbienia cyfrowego	Podstawy animacji w grach	Game design	Wybrana pracownia kierunkowa 1	Wybrana pracownia kierunkowa 2	Wybrana pracownia kierunkowa 3	Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka)	Seminarium licencjackie	warsztaty	praktyka
			Blok ogólnoakademicki							Blok artystyczny		Blok technik wspomagających warsztat				Blok kierunkowy												Blok dyplomowy		Blok praktyk	
WIEDZA - absolwent zna i rozumie:																															
1) Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych i artystycznych:																															
GK1_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	P6S_WG					1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1
GK1_W02	ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S_WG					1		1	1	1		1	1	1	1															
GK1_W03	ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	P6S_WG						1		1	1			1	1		1	1	1			1		1	1	1	1			
2) Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu działalności związanej z tworzeniem gier																															
GK1_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	P6S_WG						1	1																			1		
GK1_W05	posiada ogólną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem sztuk projektowych i aspektów związanych z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości	P6S_WG						1																							
GK1_W06	ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	P6S_WG								1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1									1
GK1_W07	zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości	P6S_WG						1				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			1
GK1_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	P6S_WK			1	1																									
GK1_W09	ma wiedzę ogólną na temat wpływu technologii na rozwój cywilizacyjny i kulturę	P6S_WG				1		1																							
3) Wiedza w zakresie kompetencji społecznych																															
GK1_W10	ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji społecznej	P6S_WG	1		1		1																						1	1
GK1_W11	zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem	P6S_WG					1									1							1	1	1	1	1		1	1
UMIEJĘTNOŚCI - absolwent potrafi:																															
1) Umiejętności w zakresie ekspresji twórczej:																															
GK1_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne	P6S_UW							1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1
GK1_U02	umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych	P6S_UW							1	1	1					1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
2) Umiejętności w zakresie realizacji prac projektowych:																															
GK1_U03	umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów	P6S_UW			1																			1	1	1	1	1		1	1
GK1_U04	umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	P6S_UW								1	1	1		1			1	1	1	1	1	1		1	1	1	1			
3) Umiejętności w zakresie pracy w zespole:																															
GK1_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	P6S_UO					1																						1	1
GK1_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	P6S_UO					1									1							1						1	1
GK1_U07	umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	P6S_UO			1		1																1	1	1	1	1		1	1
4) Umiejętności w zakresie warsztatu:																															
GK1_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	P6S_UW							1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
GK1_U09	potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW, P6S_UU																					1	1	1	1	1		1	1
5) Umiejętności w zakresie kreacji twórczej:																															
GK1_U10	potrafi realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6S_UW									1												1	1	1	1	1		1	
GK1_U11	umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem	P6S_UW									1																			

6) Umiejętności werbalne i komunikowania się:																														
GK1_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	P6S_UK	1																											
GK1_U13	potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P6S_UK							1																			1	1		
7) Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:																														
GK1_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	P6S_UK			1																		1	1	1	1	1		1	1
7) Umiejętności w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:																														
GK1_U15	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	P6S_UW		1																										
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - absolwent jest gotów do:																														
1) W aspekcie niezależności:																														
GK1_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	PS6_KU P6S_KR	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
GK1_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	P6S_KR									1												1	1	1	1	1	1	1	1
GK1_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	P6S_KR			1	1			1							1							1	1	1	1	1	1		
2) W aspekcie uwarunkowań psychologicznych:																														
GK1_K04	realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	P6S_KK							1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		1	1
GK1_K05	posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	P6S_KK					1																1	1	1	1	1		1	
GK1_K06	adaptuje się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK					1																						1	1
GK1_K07	kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych	P6S_KK					1																				1		1	1
3) W zakresie komunikacji społecznej:																														
GK1_K08	komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości	P6S_KR, P6S_KO			1		1																1	1	1	1	1		1	1
GK1_K09	współpracuje i integruje się podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO					1																						1	1
GK1_K10	podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem	P6S_KR				1																								
GK1_K11	korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK			1	1						1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		SUMA:	3	1	9	6	13	6	9	10	12	7	7	11	10	13	11	11	11	10	10	11	19	20	20	20	22	6	19	20