

AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI STUDIA STACJONARNE - 6 SEMESTRÓW ROK AKADEMICKI 2025/2026 LICZBA PUNKTÓW ECTS – 185			Język obcy	Wychowanie fizyczne	Proces dystrybucyjny i wydawniczy gier komputerowych	Prawa autorskie i prawno nowocześniejsze technologi	Podstawy i techniki zespołowej pracy	Podstawy prowadzenia narracji i scenopisarstwa	Podstawy prawa dla twórców gier	Kultura wizualna i narracje cyfrowe	Podstawy pracy z silnikami gier	Podstawy programowania graficznego	Podstawy projektowania dźwięku w grach	Podstawy technik artystycznych	Podstawy gry w gry	Podstawy projektowania interfejsów	Podstawy koncept artu	Podstawy digital paintingu	Podstawy modelowania 3d	Podstawy rzeźbienia cyfrowego	Podstawy animacji w grach	Game design	Wybrana pracownia kierunkowa 1	Wybrana pracownia kierunkowa 2	Wybrana pracownia kierunkowa 3	Wybrana pracownia kierunkowa 4	Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka)	Metodologia pisemnej pracy licencjackiej	Pisemna dyplomowa	Plener	Praktyka		
symbol EKU	kierunkowe efekty uczenia się		Odniesienie się do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki		Blok ogólnoakademicki						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	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	1			
GK1_W05	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_W06	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			1	
GK1_W07	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			1																								
GK1_W08	ma wiedzę ogólną na temat wpływu technologii na rozwój cywilizacyjny i kulturę	P6S_WG				1				1																							
3) Wiedza w zakresie kompetencji społecznych																																	
GK1_W09	ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji społecznej	P6S_WG	1		1		1		1																						1	1	
GK1_W10	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	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	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			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			1	1	
4) Umiejętności w zakresie warsztatu:																																	
GK1_U08	umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą techniką, technologią oraz specjalistycznym oprogramowaniem, niezbędnymi do realizacji prac projektowych i artystycznych dla osiągnięcia 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					
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	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		
6) Umiejętności werbalne i komunikowania się:																																	
GK1_U11	umie wykorzystywać 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_U12	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	1			
7) Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:																																	
GK1_U13	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			1	1	
7) Umiejętności w zakresie dbałości o kondycję fizyczną:																																	
GK1_U14	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	P6S_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	1	1	
GK1_K02	samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnościami 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	1	
GK1_K03	właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tych informacji we właściwy	P6S_KR			1	1		1	1	1						1							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			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			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	1	1	1	1	
SUMA:			3	1	9	6	13	9	9	6	7	7	11	10	11	13	11	11	11	11	10	10	11	19	20	20	20	20	22	6	6	19	20