AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE
Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna
STUDIA DRUGIEGO STOPNIA
PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI
STUDIA STACJONARNE - 4 SEMESTRY
ROK AKADEMICKI 2023/2024
LICZBA PUNKTÓW ECTS – 122

symbol EKU	kierunkowe efekty uczenia się	Odniesienie się do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki	Język obcy	Ochrona własności intelektualnej i prawo przemysłowe	Proces produkcji i przystosowanie do grup docelowych	Ekonomia dla twórców gier	Proces dystrybucyjny i wydawniczy gier komputerowych	Ludologia	Kreacja wirtualnych światów i level design	Matematyczne i fizyczne podstwy gier	Techniczne przygotowanie treści kreatywnych do gier komputerowych	Techniki przygowania portfolio	Wybrana pracownia kierunkowa 1	Wybrana pracownia kierunkowa 2	Wybrana pracownia uzupełniająca 1	Wybrana pracownia uzupełniająca 2	Kierunkowa praca dyplomowa (promotor główny)	Kierunkowa praca dyplomowa (promotor pomocniczy)	Pisemna praca dyplomowa	Seminarium pisemnej pracy magisterskiej
			Blok ogólnoakademicki								Blok technik wspomagających warsztat		Blok kierunkowy				Blok dyplomowy			
WIEDZA - absolwent zna i rozumie:																				
1) Wiedza w zakresie realizacji prac projektowych i artystycznych:																				
GK2_W01	ma poszerzoną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości	P7S_WG			1						1		1	1	1	1	1	1		
GK2_W02	ma pogłębioną wiedzę z zakresu różnych dyscyplin powiązanych z procesem tworzenia gier komputerowych pozwalającą na realizację zadań zespołowych i indywidualnych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P7S_WG			1	1	1	1			1									
GK2_W03	ma poszerzoną wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	P7S_WG							1			1								
2) Wiedza w zakresie rozumienia kontekstu działalności związanej z tworzeniem gier																				
GK2_W04	umiejętnie definiuje i interpretuje wzajemne relacje pomiędzy teoretycznym i praktycznym aspektem pracy projektanta gier	P7S_WG						1		1										
GK2_W05	ma rozległą wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	P7S_WG									1		1	1	1	1	1	1		
GK2_W06	zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz powiązanych dziedzin	P7S_WG					1	1			1	1	1	1	1	1	1	1		
GK2_W07	posiada poszerzoną wiedzę z zakresu finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta z uwzględnieniem form indywidualnej przedsiębiorczości oraz zagadnień związanych z prawem autorskim, marketingiem i dystrybucja gier i aplikacji	P7S_WK		1		1	1													
GK2_W08	ma poszerzoną świadomość na temat wpływu technologii na rozwój cywilizacyjny i kulturę	P7S_WG		1		1		1		1										
3) Wiedza w zakresie kompetencji społecznych																				
GK2_W09	posiada poszerzoną wiedzę z zakresu tworzenia prezentacji; umiejętnie potrafi się wypowiadać także o własnej twórczości, szczególnie w zakresie wybranej specjalności, także w języku obcym	P7S_WG	1									1					1			1
GK2_W10	zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości, w tym zakres swoich działań i relacji z zespołem oraz różnych metod zarządzania nim	P7S_WG			1															
UMIEJĘTNOŚCI - absolwent potrafi:																				
1) Umiejętności w zakresie ekspresji twórczej:																				
GK2_U01	potrafi realizować i analizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	P7S_UW							1			1	1	1	1	1	1	1	1	
GK2_U02	potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej	P7S_UW						1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	
GK2_U03	umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło komunikatem	P7S_UW						1				1					1			
2) Umiejętności w zakresie realizacji prac projektowych:																				
GK2_U04	posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z tworzeniem gier komputerowych	P7S_UW					1				1		1	1	1	1	1	1		
3) Umiejętności w zakresie zaerządzania oraz pracy w zespole:																				
GK2_U05	potrafi kierować zespołem oraz współpracować z innymi jego członkami w ramach realizacji wspólnych projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym, oraz posługiwać się właściwymi metodami organizacji pracy w zespole	P7S_UO			1															
GK2_U06	potrafi stosować się do wytycznych otrzymanych od innych członków zespołu podczas pracy nad swoimi zadaniami, poprawnie je odczytać i zaimplementować, jak również formułować wytyczne dla innych członków zespołu	P7S_UO							1		1									
4) Umiejętności w zakresie warsztatu:																				
GK2_U07	umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych	P7S_UW			1				1		1	1	1	1	1	1	1	1		
GK2_U08	potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę oraz ukierunkować innych w tym zakresie	P7S_UW, P7S_UU							1		1									
5) Umiejętności werbalne i komunikowania się:																				
GK2_U09	Potrafi posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Języków oraz w wyższym stopniu posługiwać się specjalistyczną terminologią z zakresu sztuk wizualnych i projektowania gier komputerowych	P7S_UK	1																	
GK2_U10	potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	P7S_UK, P7S_UW						1				1					1		1	1
6) Umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:																				
GK2_U11	w sposób profesjonalny podchodzi do publicznych prezentacji własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	P7S_UK										1					1			1
KOMPETENCJE SPOŁECZNE - absolwent jest gotów do:																				
1) W aspekcie niezależności:																				
GK2_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu projektowania gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnych, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	P7S_KO, P7S_KR	1			1		1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	
GK2_K02	jest gotów do samodzielnej selekcji i integrowania nabytej wiedzy oraz potrafi w zaawansowanym stopniu realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne przy jej użyciu	P7S_KK				1		1		1							1		1	1
2) W aspekcie uwarunkowań psychologicznych:																				
GK2_K03	posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej oraz innych osób	P7S_KK, P7S_KO			1				1				1	1	1	1	1	1		
GK2_K04	posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	P7S_KK			1	1	1		1		1		1	1	1	1	1	1		
3) W zakresie komunikacji społecznej:																				
GK2_K05	komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości	P7S_KR, P7S_KO				1	1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	
GK2_K06	posiada umiejętność pracy w zespole, inicjowania działań, podziału obowiązków i zachowań kompromisowych	P7S_KR, P7S_KO			1															
GK2_K07	podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą, ze szczególnym uwzględnieniem branży gier komputerowych	P7S_KR		1			1	1												
GK2_K08	korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P7S_KK		1	1	1	1				1		1	1	1	1	1	1		
		SUMA:	3	4	9	8	8	11	9	5	11	10	12	12	12	12	17	12	6	4