PLAN STUDIÓW – 3-letnie studia stacjonarne I stopnia. Kierunek - Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna, profil ogólnoakademicki
Akademii Sztuki w Szczecinie
Rok akademicki 2023/2024
Uchwała Senatu nr 140/2023 par.1 punkt X Akademii Sztuki w Szczecinie dn. 22 czerwca 2023 r.

Lp.	nazwa przedmiotu	kod przedm.	suma ECTS	ogólna liczba godzin: suma	w tym: W	Ć	L	P	I	Rok I – semestr 1: ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Rok I – semestr 2: ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Rok II – semestr 3: ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Rok II – semestr 4: ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Rok III – semestr 5: ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Rok III – semestr 6: ECTS	zal.	W	Ć	L	P	I
A	**Blok ogólnoakademicki**		28	480	240	240																																								
1.	Język obcy	GKRW.I.A1	8	120		120				2	Zo		30			2	Zo		30			2	Zo		30			2	E		30															
2.	Wychowanie fizyczne	GKRW.I.A2		60		60																	Z		30				Z		30														
3.	Marketing i dystrybucja	GKRW.I.A3	4	60	60																												2	Zo	30				2	Zo	30				
4.	Ochrona własności intelektualnej	GKRW.I.A4	2	30	30																												2	Zo	30										
5.	Podstawy i techniki pracy zespołowej	GKRW.I.A5	4	60		60																2	Zo		30			2	Zo		30														
6.	Podstawy prowadzenia narracji i scenopisarstwa	GKRW.I.A6	4	60	60																	2	Zo	30				2	Zo	30														
7.	Teoria cyfrowej kultury i sztuki	GKRW.I.A7	6	90	90					2	Zo	30				2	Zo	30				2	Zo	30																				
B	**Blok artystyczny**		16	240		240																																							
1.	Podstawy technik artystycznych	GKRW.I.B1	8	120		120				4	Zo		60			4	Zo		60																									
2.	Wybrana pracownia uzupełniająca*	GKRW.I.B2	8	120		120																4	Zo		60			4	Zo		60													
C	**Blok technik wspomagających warsztat**		21	315		60	255																																						
1.	Podstawy pracy z silnikami gier	GKRW.I.C1	8	120			120			4	Zo			60		4	Zo			60																									
2.	Podstawy programowania	GKRW.I.C2	6	90			90			3	Zo			45		3	Zo			45																									
3.	Podstawy projektowania graficznego	GKRW.I.C3	4	60		60																						2	Zo		30			2	Zo		30							
4.	Podstawy projektowania dźwięku w grach	GKRW.I.C4	3	45			45															3	Zo			45																	
D	**Blok kierunkowy**		104	1260			1125	135		**wprowadzający**																**rozszerzony**																**zaawansowany - dyplomowy**							
1.	Podstawy game designu	GKRW.I.D1	6	90			90			3	Zo			45		3	Zo			45																									
2.	Podstawy projektowania rzeczywistości wirtualnych	GKRW.I.D2	8	90			90			4	Zo			45		4	Zo			45																									
3.	Podstawy projektowania interfejsów	GKRW.I.D3	8	90			90			4	Zo			45		4	Zo			45																									
4.	Podstawy digital paintingu i concept artu	GKRW.I.D4	8	90			90			4	Zo			45		4	Zo			45																									
5.	Podstawy modelowania 3D	GKRW.I.D5	8	90				90		4	Zo				45	4	Zo				45																								
6.	Podstawy rzeźbienia cyfrowego	GKRW.I.D6	4	45				45								4	Zo				45																								
7.	Podstawy animacji w grach	GKRW.I.D7	8	90			90			4	Zo			45		4	Zo			45																									
8.	Game design	GKRW.I.D8	9	135			135															3	Zo			45		3	E			45												
9.	Wybrana pracownia kierunkowa 1**	GKRW.I.D9	15	180			180															5	Zo			60		5	Zo			60		5	E			60					
10.	Wybrana pracownia kierunkowa 2**	GKRW.I.D10	15	180			180															5	Zo			60		5	Zo			60		5	E			60					
11.	Wybrana pracownia kierunkowa 3 **	GKRW.I.D11	15	180			180															5	Zo			60		5	Zo			60		5	E			60					
E	**Blok dyplomowy**		16	71	6		60		5																																				
12.	Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka)***	GKRW.I.E1	12	60			60																																						
6	Seminarium licencjackie	GKRW.I.E2	1	6	6																																							
7.	Pisemna praca dyplomowa	GKRW.I.E3	3	5					5																																				
F	**Blok praktyk**		4																																									
1.	warsztaty	GKRW.I.F1	1																																1										
2.	praktyka	GKRW.I.F2	3																																						3					
	suma cały tok studiów		185	2366	246	540	1440	135	5	38		30	90	330	45	42		30	90	330	90	33		60	150	270		30		30	180	225		24		60	30	225		18		36		60		5
		sumy kontrolne	185	2366	246	540	1440	135	5			godz. w sem.	495					godz. w sem.	540					godz. w sem.	480					godz. w sem.	435					godz. w sem.	315					godz. w sem.	65	
G	**Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru**																																												
	Przedmioty do wyboru z innych kierunków studiów ujęte w planie interdyscyplinarnego bloku przedmiotów do wyboru - - student może uzyskać dodatkowe punkty ECTS																																											

Punkty ECTS do wyboru: 114 co stanowi 62 % ogółu punktów ECTS.

* do wyboru z listy pracowni uzupełniających

** do wyboru z listy pracowni kierunkowych

*** realizowana w wybranej pracowni kierunkowej