

PLAN STUDIÓW – 3-letnie studia stacjonarne I stopnia. Kierunek - Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna, profil ogólnoakademicki																																																
Akademii Sztuki w Szczecinie																																																
Rok akademicki 2024/2025																																																
Zatwierdzony uchwałą nr 188/2024 Senatu Akademii Sztuki z dnia 28 czerwca 2024 r.																																																
Lp.	nazwa przedmiotu	kod przedm.	suma	ogólna liczba godzin					Rok I										Rok II										Rok III																			
			ECTS	suma	w tym					semestr 1					semestr 2					semestr 3					semestr 4					semestr 5					semestr 6													
					W	Ć	L	P	I	ECTS	zał.	W	Ć	L	P	ECTS	zał.	W	Ć	L	P	ECTS	zał.	W	Ć	L	P	ECTS	zał.	W	Ć	L	P	ECTS	zał.	W	Ć	L	P	ECTS	zał.	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	2	30	30																						2	Zo	30																			
7.	Podstawy prawa dla twórców gier	GKRW.I.A7	2	30	30					2	Zo	30																																				
8.	Teoria cyfrowej kultury i sztuki	GKRW.I.A8	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			100	1155			1020	135		wprowadzający										rozszerzony										zaawansowany - dyplomowy																		
1.	Podstawy game designu	GKRW.I.D1	6	75			75			3	Zo			45		3	Zo			30																												
2.	Podstawy environmental artu i level designu	GKRW.I.D2	8	90			90			4	Zo			45		4	Zo			45																												
3.	Podstawy projektowania interfejsów	GKRW.I.D3	4	45			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	90			90															3	Zo			30			3	Zo			30			3	E			30								
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	80	15		60		5																																							
1.	Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka)***	GKRW.I.E1	12	60			60																																									
2.	Metodologia pisemnej pracy licencjackiej	GKRW.I.E2	1	15	15																																											
3.	Pisemna praca dyplomowa	GKRW.I.E3	3	5					5																																							
F Blok praktyk			4																																													
1.	warsztaty	GKRW.I.F1	1																																													
2.	praktyka	GKRW.I.F2	3																																													
suma cały tok studiów			181	2270	255	540	1335	135	5	36		60	90	285	45	38		30	90	270	90	33		60	150	255		34		30	180	255		22		30	30	210		18		45		60		5		
sumy kontrolne			181	2270	255	540	1335	135	5		godz. w sem. 480						godz. w sem. 480						godz. w sem. 465						godz. w sem. 465						godz. w sem. 270						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 63 % ogółu punktów ECTS.																																													