

PLAN STUDIÓW - 2 letnie studia stacjonarne II stopnia. Kierunek - Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna, profil ogólnoakademicki																																									
Akademia 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															
			ECTS	suma	w tym					semestr 1							semestr 2							semestr 3							semestr 4										
					W	Ć	L	P	Ind.	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.	ECTS	zal.	W	Ć	L	P	Ind.				
A	Blok ogólnoakademicki		38	570	480	60	30																																		
1.	Język obcy	GKRW.II.A1	2	30			30			2	Zo			30																											
2.	Ochrona własności intelektualnej i prawo przemysłowe	GKRW.II.A2	2	30	30																							2	Zo	30											
3.	Proces quality assurance i przystosowanie do grup docelowych	GKRW.II.A3	4	60		60				2	Zo		30					2	Zo		30																				
4.	Ekonomia dla twórców gier	GKRW.II.A4	4	60	60					2	Zo	30						2	Zo	30																					
5.	Proces dystrybucyjny i wydawniczy gier komputerowych	GKRW.II.A5	4	60	60					2	Zo	30						2	Zo	30																					
6.	Ludologia	GKRW.II.A6	8	120	120					2	Zo	30						2	Zo	30								2	Zo	30					2	E	30				
7.	Historia i kultura w grach komputerowych	GKRW.II.A7	4	60	60					2	Zo	30						2	Zo	30																					
8.	Game design i level design	GKRW.II.A8	6	90	90					2	Zo	30						2	Zo	30								2	Zo	30											
9.	Matematyczne i fizyczne podstawy gier	GKRW.II.A9	4	60	60					2	Zo	30						2	Zo	30																					
B	Blok technik wspomagających warsztat		12	180		180																																			
1.	Techniczne przygotowanie treści kreatywnych do gier komputerowych	GKRW.II.B1	8	120		120				2	Z		30					2	Z		30						2	Z		30					2	Z		30			
2.	Techniki przygowania portfolio	GKRW.II.B2	4	60		60				2	Zo		30					2	Zo		30																				
C	Blok kierunkowy		36	480			480																																		
1.	Wybrana pracownia kierunkowa 1*	GKRW.II.C1	12	120			120			6	E			60				6	E			60																			
2.	Wybrana pracownia kierunkowa 2*	GKRW.II.C2	8	120			120			4	E			60				4	E			60																			
3.	Wybrana pracownia uzupełniająca 1**	GKRW.II.C3	8	120			120			4	E			60				4	E			60																			
4.	Wybrana pracownia uzupełniająca 2**	GKRW.II.C4	8	120			120			4	E			60				4	E			60																			
D	Blok dyplomowy		36	270	15			240	15																																
1.	Kierunkowa praca dyplomowa (promotor główny)***	GKRW.II.D1	22	120				120																			8	Zo				60		14	Z			60			
2.	Kierunkowa praca dyplomowa (promotor pomocniczy)***	GKRW.II.D2	8	120				120																			4	Zo				60		4	Z			60			
3.	Pisemna praca dyplomowa	GKRW.II.D3	4	15					15																								4	Z				15			
4.	Metodologia pisemnej pracy magisterskiej	GKRW.II.D4	2	15	15																						2	Z	15												
E	Interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru																																								
	przedmioty do wyboru zgodnie z zarządzeniem Rektora AS w sprawie zasad uczęszczania studentów na zajęcia z przedmiotów ujętych w programach studiów innych kierunków prowadzonych w AS																																								
suma cały tok studiów			122	1500	495	240	510	240	15	38		180	90	270			36		180	90	240			22		105	30		120		26		30	30		120	15				
sumy kontrolne			122	1500	495	240	510	240	15								godz. w sem.: 540																				godz. w sem.: 195				
			godz. w sem.: 510																																						
			godz. w sem.: 255																																						
			godz. w sem.: 195																																						

Przedmioty do wyboru (ECTS): 70 co stanowi 57 % ogółu punktów ECTS.

*Pracownia do wyboru z listy pracowni kierunkowych
**Pracownia do wyboru z listy pracowni uzupełniających
***Praca dyplomowa realizowana w wybranej pracowni z listy pracowni kierunkowych