



PROGRAM STUDIÓW

Dyscyplina: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna

Poziom (stopień): I stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma kształcenia: studia stacjonarne

Rok akademicki: 2026/2027

SPIS TREŚCI

1. Charakterystyka kierunku
2. Nauka, badania, infrastruktura
3. Program
4. Efekty uczenia się, załącznik nr 5

ZAŁĄCZNIKI

1. Plan studiów, załącznik nr 2 lub 2a,
2. Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się, Załącznik nr 3,
3. Sylabusy, Załącznik nr 4.

1. CHARAKTERYSTYKA KIERUNKU

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

Nazwa kierunku: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna

Stopień/poziom: I stopnia

Profil: ogólnoakademicki

Forma: studia stacjonarne

Język studiów: polski

1.2 Charakterystyka kierunku

Akademia Sztuki w Szczecinie wyróżnia się w odniesieniu do innych uczelni artystycznych młodym wiekiem a także funkcjonowaniem w dyscyplinach sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki oraz sztuki muzyczne. Jako młoda uczelnia Akademia Sztuki w Szczecinie, równoległe z funkcjonowaniem tradycyjnych kierunków, stawia na rozwój artystyczno-naukowo-dydaktyczny związany z dynamicznie rozwijającymi się nowymi technologiami, odnosząc się do dużego zapotrzebowania na rynku wynikającego ze znaczącego wpływu tego zjawiska na rozwój cywilizacyjny. Realizując założenia przyjętej strategii Akademia Sztuki w Szczecinie w ramach funkcjonujących struktur rozbudowała zaplecze naukowe, dydaktyczne i technologiczne w sposób umożliwiający uruchomienie kształcenia na pierwszym stopniu kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna.

Zespół ds. powołania nowego kierunku przeprowadził rozmowy z przedstawicielami firm z branży, którzy informowali o dużym zapotrzebowaniu na kształcenie specjalistyczne z zakresu projektowania gier komputerowych i wirtualnej rzeczywistości, którego brak powoduje wymóg doksztalcania nowych pracowników w początkowym okresie zatrudnienia. Pracownicy i studenci uczestniczyli w targach i imprezach branżowych, gdzie występowało bardzo duże zainteresowanie działalnością koła naukowego oraz funkcjonujących pracowni realizujących elementy programu z zakresu gier i VR wśród potencjalnych pracodawców i studentów. Przykładem potwierdzającym właściwy kierunek przyjętych koncepcji była wizyta Polskiej Komisji Akredytacyjnej w 2018 roku, która zauważając duży potencjał prowadzonych pracowni w zakresie technologii VR zasugerowała poszerzenie oferty kształcenia. Rozwój naukowo-dydaktyczny związany z projektowaniem gier i przestrzeni VR jest procesem, który od kilku lat nabiera dynamiki na wydziałach Grafiki, Wzornictwa, Architektury Wnętrz i Sztuki Mediów, gdzie w programach poszczególnych specjalności występują pracownie kształcące przy wykorzystaniu specjalistycznych programów i sprzętów związanych z tą tematyką. Na poszczególnych wydziałach od kilku lat realizowane są prace dyplomowe wykorzystujące narzędzia do projektowania gier i przestrzeni

VR. Godne uwagi są inicjatywy podejmowane przez studentów, którzy działają prężnie w sferze projektowania gier, tworząc zespoły interdyscyplinarne i prezentując swoją działalność na targach branżowych, wystawach i innych wydarzeniach kulturalnych w kraju i za granicą. Powyższe okoliczności, jak również stale rosnąca pozycja polskiej branży projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości na rynku międzynarodowym sprawiają, że w społeczności akademickiej, zarówno wśród wykładowców, jak i wśród studentów jest duży entuzjazm związany z możliwością rozpoczęcia kształcenia na nowym kierunku.

1.3 Koncepcja kształcenia

Innowacyjnym elementem programu kształcenia studiów na kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna jest prowadzenie, już od pierwszego roku studiów, wszechstronnego kształcenia w różnych dziedzinach związanych z procesem projektowania i tworzenia gier. Student podczas toku swojego kształcenia ma okazję poznać zarówno dziedziny związane bezpośrednio z procesem tworzenia gier takie jak np. game design, modelowanie 3D, projektowanie interfejsów, concept art czy animacja, jak i dziedziny humanistyczne związane z procesem wydawniczym oraz metodyką pracy nad projektami takie jak np. marketing i dystrybucja czy ochrona własności intelektualnej. Od drugiego roku student ma także możliwość kontrolowania swojej ścieżki kształcenia zgodnie z zainteresowaniami dzięki możliwości wyboru pracowni kierunkowych. Pozwala to absolwentowi kierunku łatwiej i szybciej odnaleźć się na rynku pracy oraz osiągać sukcesy w osobistym rozwoju naukowym.

1.4 Cele kształcenia

Kierunek Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna ma w założeniu kształcenie specjalistów przygotowanych do podjęcia pracy w branży w zespołach realizujących projekty w różnej skali w aspektach zagadnień związanych ze sztukami wizualnymi. Proces kształcenia ma umożliwić zaznajomienie się z całościowym procesem projektowania gier i przestrzeni wirtualnych, przygotowania do pracy w zespołach, również interdyscyplinarnych oraz specjalistyczne pogłębienie wiedzy w wybranych aspektach poprzez indywidualny dobór pracowni kierunkowych. W założeniu absolwent kierunku po zrealizowaniu programu kształcenia ma możliwość obrania komercyjnej ścieżki zawodowej w branży projektowania gier i VR, jak również prowadzić działalność artystyczną korzystając z instrumentarium i technologii opanowanych w procesie kształcenia.

1.5 Potrzeby społeczno-gospodarcze

Zespół ds. powołania nowego kierunku przeprowadził rozmowy z przedstawicielami firm z branży, którzy informowali o dużym zapotrzebowaniu na kształcenie specjalistyczne z zakresu projektowania

gier komputerowych i wirtualnej rzeczywistości, którego brak powoduje wymóg dokształcania nowych pracowników w początkowym okresie zatrudnienia. Pracownicy i studenci uczestniczyli w targach i imprezach branżowych, jak np. Poznań Game Arena i Game Industry Conference, gdzie występowało bardzo duże zainteresowanie działalnością koła naukowego oraz funkcjonujących pracowni realizujących elementy programu z zakresu gier i VR wśród potencjalnych pracodawców i studentów. Program studiów na kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna pierwszego stopnia powstawał przy współpracy ze specjalistami i przedsiębiorcami z branży, również z obszaru województwa zachodniopomorskiego i miasta Szczecin oraz w oparciu o analizę programów podobnych kierunków funkcjonujących na świecie. W ramach Strategii rozwoju Szczecina 2025 wykazane zostało duże zapotrzebowanie i deklaracja wsparcia ze strony Miasta Szczecin na rozszerzenie i unowocześnienie oferty kształcenia. Przeprowadzone zostały rozmowy z przedstawicielami firm z branży, którzy aktywnie włączyli się do współpracy, m.in: Sebastian Barabanow, Fabryka Gier; Tomasz Mazur, Forestlight Games; Jan Filipowiak, Pixel Legend; Radosław Nagay, VRR Projektowanie Przestrzeni Wirtualnych; Michał Jaworski, Draw Distance;

Powyższe okoliczności, jak również stale rosnąca pozycja polskiej branży projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości na rynku międzynarodowym sprawiają, że w społeczności akademickiej, zarówno wśród wykładowców, jak i wśród studentów jest duży entuzjazm związany z możliwością rozpoczęcia kształcenia w zakresie projektowania gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnych.

Intensywna zmiana krajobrazu kulturalnego Szczecina 16 lat po powstaniu Akademii Sztuki w Szczecinie pokazała jak bardzo potrzebny był rozwój publicznego szkolnictwa artystycznego dla regionu. Jako uczelnia młoda oraz prowadząca kształcenie w sztukach plastycznych i muzycznych Akademia Sztuki podejmuje wyzwanie wzbogacania oferty dydaktycznej związanej z zapotrzebowaniem wynikającym z dynamicznych zmian cywilizacyjnych związanych z rozwojem technologii. W celach współpracy Akademii Sztuki w Szczecinie z otoczeniem gospodarczym i wzbogaceniem zaplecza technologicznego powstało Centrum Przemysłów Kreatywnych z pracowniami i warsztatami z bogatym wyposażeniem technologicznym, wliczając sprzęt komputerowy, interfejsy i urządzenia do prototypowania. Kadra uczelni od lat realizuje interdyscyplinarne projekty artystyczno-naukowe na pograniczu nauki, sztuki i technologii, także we współpracy międzynarodowej, podejmując również zagadnienia związane z tworzeniem gier i przestrzeni wirtualnych, zarówno o profilu użytkowym, jak i artystycznym. W wyniku rozwoju procesu dydaktycznego na poszczególnych kierunkach wypracowana została metodologia pracy związana z zagadnieniami dotyczącymi gier i przestrzeni wirtualnej. Zrealizowane zostały również pierwsze dyplomy powiązane z zagadnieniami z zakresu gier i VR. W uczelni działają intensywnie studenckie koła naukowe zainteresowane tematyką gier i przestrzeni wirtualnej czynnie uczestnicząc w wydarzeniach

branżowych i wystawach w kraju i za granicą. W Szczecinie i regionie pojawia się coraz więcej firm branżowych oraz zgodnie ze strategią miasta rozwijane jest intensywnie zaplecze naukowo-technologiczne. Wszystkie te jednostki wykazują zapotrzebowanie na wykwalifikowanych absolwentów oraz wkład naukowo-artystyczny. Sektor przemysłów kreatywnych, do którego należy branża gier i wirtualnej rzeczywistości jest jednym z najbardziej rozwijających się rynków pracy w Polsce i na świecie. Polskie firmy projektujące gry zaistniały w światowej czołówce, co spotęgowało zainteresowanie tego typu studiami, które znacznie przekracza aktualną ofertę w polskim szkolnictwie. Konsekwentny rozwój w kierunku nowych technologii w ostatnich latach, kształcenie i pozyskiwanie wykwalifikowanych pracowników, pozwala uruchomić nowy kierunek bez potrzeby większych uzupełnień kadrowych.

2. NAUKA, BADANIA, INFRASTRUKTURA

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Kadra naukowo-dydaktyczna tworząca kierunek Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna realizuje badania naukowe związane z programem studiów. Ich efektami są: wystawy krajowe i zagraniczne, publikacje krajowe i zagraniczne, w tym monografie, katalogi i publikacje w wydawnictwach branżowych i konferencyjnych, organizacja wystaw i konferencji ogólnopolskich i międzynarodowych, opracowania naukowe wynikające z przewodów doktorskich, habilitacyjnych i profesorskich, kuratorstwo wystaw, udział w targach i konferencjach branżowych.

Przykładowe projekty z zakresu zagadnień związanych z kierunkiem:

dr Marcin Makaj

Doktor sztuki i magister prawa oraz ekonomii, jest adiunktem w Akademii Sztuki w Szczecinie, gdzie kieruje Międzywydziałową Katedrą Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej. Wielokrotnie nagradzany (m.in. w Pixel Awards, Game Connection Developement Awards oraz Indie Prize) twórca zaangażowanych gier komputerowych, którego dzieła były prezentowane na całym świecie (m.in. w Los Angeles, Toronto, Kapsztadzie, Paryżu, Amsterdamie, Kolonii, Szanghaju, Seulu i Tokio). Juror w międzynarodowych konkursach (m.in. Game Developers Choice Awards i Indie Cup), prelegent na branżowych konferencjach (m.in. na Game Developers Conference w San Francisco), członek rady programowej Game Industry Conference, stypendysta Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz ekspert Komisji Europejskiej w zakresie gier komputerowych.

dr Marta Jarnuszkiewicz

Artystka wizualna, edukatorka i badaczka edukacji artystycznej. W latach 2016–2025 wykładała na

Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, a od 2014 roku prowadzi zajęcia w Warszawskiej Szkole Filmowej. Tworzy instalacje wideo, animacje, działania partycypacyjne i kompozycje ruchowe, badając modele ruchu w kontekstach społecznych i politycznych. Jej prace pokazywano m.in. w Salonie Akademii w Warszawie, GSW w Opolu, Westergasfabriek w Amsterdamie, Teatrze Nowym w Warszawie, BWA w Zielonej Górze i Muzeum Etnograficznym w Warszawie; jest laureatką m.in. Nagrody Głównej WRO Media Art. W swojej twórczości i dydaktyce interesuje się projektowaniem procesów – partycypacyjnych, ruchowych, edukacyjnych oraz moderujących dyskusję. Od dwóch lat bada edukację artystyczną, kwestionując jej status quo. W 2024 r. rozpoczęła projekt ART ASK – przestrzeń twórczego dialogu o edukacji w sztuce, oraz kuratoruje platformę 3-ELEMENTS łączącą sztukę, edukację i ekologię.

mgr Karolina Kaleta

Projektantka gier, grafik i asystentka w Akademii Sztuki w Szczecinie. Specjalizuje się w game designie, UX oraz tworzeniu concept artu z wykorzystaniem grafiki 3D, w szczególności rzeźby cyfrowej. Prowadzi zajęcia z projektowania gier i concept artu, łącząc kreatywność w tworzeniu grafiki z nowoczesnymi metodami produkcji gier. Bada potencjał gier w kulturze, edukacji i instytucjach publicznych. Stworzyła grę „Agentka Sedina na Tropie Historii Szczecina” dla Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie. Podczas studiów założyła i prowadziła Koło Naukowe PRYZMAT, z którym współtworzyła liczne gry prezentowane na wystawach w Polsce i za granicą. Prywatnie interesuje się elektroniką, drukiem 3D oraz malowaniem miniatur do gier planszowych i TTRPG.

mgr Weronika Zieziulewicz

Graficzka projektowa, motion designerka i asystentka w Akademii Sztuki w Szczecinie. Specjalizuje się w animacji 2D i 3D, ilustracji oraz oprawie wizualnej gier i aplikacji. Pracuje także w studiu Riotters (riotters.com), gdzie zajmuje się motion designem oraz projektowaniem graficznym. Podczas studiów współtworzyła Koło Naukowe PRYZMAT, w ramach którego przygotowywała grafiki i animacje do licznych projektów gier. Jej pasje obejmują również gry fabularne (TTRPG), planszowe i książkowe.

mgr Ewa Gawdzińska

Absolwentka grafiki projektowej, aktualnie obejmująca stanowisko instruktorki w Akademii Sztuki w Szczecinie. Zajmuje się szeroko rozumianą ilustracją, w szczególności splash artem oraz character designem, ale nie są jej obce również ilustracje environmentu oraz propów. Ilustruje dla Wydawnictwa Czarna Owca. Wystawy: uczestniczka wystaw w Szczecinie, Krakowie, Drawnie i Stargardzie, laureatka konkursu na ilustrację japońską w Łodzi.

Przedsiębiorca z ponad 20-letnim doświadczeniem w branży IT/CG, który pozyskał 2 miliony euro finansowania na rozwój innowacyjnych technologii. Zaczynał jako ilustrator Newsweeka i projektant multimediiów w agencjach reklamowych w Polsce i UK dla firm tj. Toyota, Unity Line, Mercedes i Tunnocks. Założyciel i CEO Pixel Legend produkującej oprogramowanie i doświadczenia immersyjne dla globalnych marek (DHL, IBM, Boston Globe). wyróżnionej przez Forbes, Business Insider i MIT. CTO w w irlandzkim projekcie Virtualist finansowanym przez Enterprise Ireland i wyróżnionym przez Autodesk za moduł zdalnej współpracy w rozszerzonej rzeczywistości. CTO w estońskiej firmie Rarelight Immersive, która świadczyła konsulting i usługi programistyczne dla innowacyjnych startupów immersywnych i koncernów tj. Mattel. Obecnie współzałożyciel i CTO w berlińskiej Kukan AI, opracowującej generatywną przestrzenną sztuczną inteligencję w przestrzeniach 3DGS. Doświadczony wykładowca (m.in. TU Dublin, PARP, BCFE Dublin) i mentor startupowy (m.in. Techstars, Samsung).

mgr Olgierd Gacki

Absolwent studiów magisterskich na kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna na Akademii Sztuki w Szczecinie. Grafik 3D i 2D oraz UX/UI Designer pracujący od 2023 roku w charakterze instruktora na swojej Alma Mater. Współorganizator szczecińskich game jamów - Gryf Jam 2023 i NaGrybek Game Jam 2025. Współtwórca inicjatywy OnBoard Szczecin, która koncentruje się na organizacji wydarzeń związanych z grami planszowymi, komputerowymi, TTRPG oraz szeroko pojętą popkulturą. Pasjonat historii starożytnej, wszelkich religii i mitologii oraz gier strategicznych.

Ewelina Wróblewska jest magistrem prawa (Wyższa Szkoła Umiejętności Społecznych w Poznaniu) oraz magistrem administracji (Uniwersytet Szczeciński). Od 2009 roku zajmuje się doradztwem prawnym, specjalizując się w prawie cywilnym, rzeczowym, rodzinnym, gospodarczym, pracy oraz autorskim. Do jej szczególnych zainteresowań należą prawne uwarunkowania branży gier komputerowych - od wielu lat pomaga niezależnym twórcom gier komputerowych odnaleźć się w zawiłych meandrach prawa. Zakres jej pomocy skupia się na prawnej ochronie gier komputerowych, prawie autorskim i, co najważniejsze - na zawieraniu korzystnych umów inwestycyjnych, wydawniczych i dystrybucyjnych gier komputerowych. Uzyskując wiedzę w zakresie regionalnych uwarunkowań i lokalnych przepisów, gwarantuje swoim klientom obsługę dostosowaną pod specyfikę odpowiednich rynków i bezbolesne przejście przez proces uzyskiwania odpowiednich zezwoleń, certyfikatów i rejestracji. Udziela również wsparcia w zakresie uzyskiwania europejskich i ministerialnych dotacji na pre-produkcję i produkcję gier komputerowych. Ponadto, Ewelina Wróblewska jest wpisana na listę stałych mediatorów Sądu

Okręgowego w Gorzowie Wielkopolskim i jako osoba zainteresowana psychologicznymi aspektami konfliktów i technikami negocjacyjnymi, jest w stanie zapewnić odpowiednie wsparcie podczas mediacji (z zakresu prawa cywilnego, rodzinnego, gospodarczego i pracy), rozwiązywania konfliktów pracowniczych oraz negocjowania umów (ze szczególnym uwzględnieniem umów inwestycyjnych, wydawniczych i dystrybucyjnych gier komputerowych).

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Studenci kierunku mają możliwość udziału w prowadzonych przez dydaktyków badaniach naukowych poprzez tworzenie na ich rzecz własnych, powiązanych z tematyką badań prac artystycznych oraz udział w towarzyszących im wystawach. Ma to bezpośrednie przełożenie na zdobywanie przez studentów doświadczenia niezbędnego do prowadzenia własnej działalności naukowej.

Prowadzone przez dydaktyków badania naukowe pozwalają także na wzbogacenie kształcenia studentów o nowe i innowacyjne treści.

Uczelnia oferuje program dofinansowywania badań naukowych, które z powodzeniem mogą być realizowane we współpracy ze studentami realizującymi program studiów.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Na potrzeby procesu dydaktycznego dostępne są obiekty: Pałac Pod Globusem przy pl. Orła Białego 2 oraz Centrum Przemysłów Kreatywnych przy ul. Tkackiej 55.

Pałac pod Globusem

Na potrzeby realizacji projektów i badań naukowych do dyspozycji studentów są dwa kompleksowo wyposażone studia fotograficzne zapewniające dostęp do profesjonalnych aparatów fotograficznych, oświetlenia błyskowego, softboxów, statywów, czy namiotów bezcieniowych. Na potrzeby realizacji przedmiotów teoretycznych dostępne są sale wyposażone w stoły, krzesła, tablice, komputery, projektory cyfrowe, ekrany oraz telewizory 52" obsługujące sieć Wi-Fi wzbogacone systemem głośników umożliwiającym odsłuch ścieżek dźwiękowych.

Centrum Przemysłów Kreatywnych

Edukacja na kierunku odbywa się poprzez laboratoria komputerowe oraz sale dydaktyczne wyposażone w komputery z oprogramowaniem do edycji obrazu, dźwięku, modelowania 3d, CAD, silniki gier i inne specjalistyczne oprogramowanie. Ponadto studenci mogą korzystać z Laboratorium Realizacji (modelarnia) oferujące narzędzia takie jak frezarka cyfrowa CNC, pilarka formatowa, pilarka kątowna, szlifierka taśmowa, piła taśmowa, tokarka, laser CO2, cyfrowa wycinarka do styroduru,

drukarka 3D czy termoformierka. W ramach wyposażenia laboratoriów CPK zakupiono sprzęt komputerowy wraz ze specjalistycznym oprogramowaniem oraz urządzenia peryferyjne, m.in. drukarki 3D, tablety graficzne zwykłe oraz ekranowe, drukarki wielkoformatowe, bazowy system komputerowy do stanowisk edycyjnych, monitory 27", hosty serwerów do wirtualizacji, stacjonarne i przenośne okulary VR wraz z kontrolerami. W ramach CPK dostępne są również zaawansowane jak i podstawowe systemy motion capture.

Dostęp do technologii informacyjno – komunikacyjnej

Wszystkie pracownie dydaktyczne w obiektach Akademii posiadają dostęp do bezprzewodowego Internetu umożliwiający sprawne wyszukiwanie informacji niezbędnych podczas prowadzenia zajęć, konsultacji indywidualnych, ale także konsultacji i konferencji online za pośrednictwem dostępnego powszechnie oprogramowania. Tworzone są serwery wirtualne umożliwiające generowanie baz danych, cyfrowych archiwów, w których przechowywane są prace studenckie z możliwością szybkiego korzystania z nich w każdej chwili, bądź udostępniania kuratorom na potrzeby wystaw krajowych i zagranicznych lub w ramach publikacji materiałów prasowych.

Udogodnienia dla osób niepełnosprawnych

Sale dydaktyczne, windy, toalety i ciągi komunikacyjne dostosowane zostały do gabarytów wózków inwalidzkich. Podczas prac modernizacyjnych budynków Akademii wyrównane zostały poziomy płaszczyzn ułatwiające przemieszczanie się osób niepełnosprawnych. Sprzęt komputerowy wykorzystywany w procesie kształcenia zlokalizowany jest na stołach i biurkach umożliwiających korzystanie z niego przez osoby poruszające się na wózkach. W przypadku braku możliwości realizowania przez osoby niepełnosprawne zadań objętych programem studiów w pracowniach i salach dydaktycznych, istnieje możliwość wypożyczenia sprzętu takiego jak komputery z niezbędnym oprogramowaniem lub pomocy naukowych. Osoby niepełnosprawne mają również do dyspozycji specjalnie wyznaczone miejsca parkingowe przed budynkiem Uczelni.

Dostęp do infrastruktury w ramach pracy własnej

Wiele dostępnych na terenie uczelni narzędzi i pomocy naukowych takich jak laptopy z oprogramowaniem, tablety, aparaty fotograficzne, obiektywy i akcesoria mogą zostać wypożyczone na określony indywidualnie z każdym studentem czas i być używane poza budynkami Uczelni.

3. PROGRAM

3.1. Podstawowe informacje

Program kształcenia na kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna zakłada system kształcenia oparty na stosowaniu punktów kredytowych ECTS oraz blokach zajęć. Pełen zakres efektów uczenia się, charakteryzujących program kształcenia na studiach stacjonarnych I stopnia na kierunku w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych, opisuje tabela odniesień kierunkowych efektów w odniesieniu do Poziomu szóstego Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki.

Proponowany program studiów z jednej strony zapewnia możliwość zdobycia wysokiej jakości poziomu kształcenia dostosowanego do indywidualnych potrzeb, wymagań rynku pracy i przyszłych karier zawodowych, z drugiej umożliwia rozwój naukowy pracowników poprzez wzrost projektów naukowo - badawczych oraz komercjalizację innowacyjnych rozwiązań do gospodarki.

3.2. Opis realizacji programu

Studia na kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna I stopnia będą trwać 6 semestrów. Kierunkowe efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych na kierunku będą realizowane w pięciu blokach przedmiotów (A, B, C, D, E). Na I roku studiów realizowane są podstawy pracy z narzędziami oraz dotyczące zagadnień kierunkowych, a na kolejnych latach poszczególne zagadnienia rozwijane są w pracowniach kierunkowych i uzupełniających. W ramach praktyk zawodowych przewidywane są staże zawodowe w wymiarze 3 tygodni w firmach zajmujących się projektowaniem gier i VR, z których część włączyła się w trybie konsultacyjnym w prace związane z tworzeniem nowego kierunku. Warsztaty realizowane będą w postaci udziału w konferencjach, wykładach i szkoleniach o tematyce związanej z kierunkiem kształcenia lub game jamach w wymiarze zgodnym z planem studiów. Poza realizacją obowiązkowego zakresu kształcenia student ma możliwość wyboru przedmiotów z interdyscyplinarnego bloku przedmiotów do wyboru, który składa się z określonych przedmiotów ze wszystkich kierunków prowadzonych na Akademii Sztuki w Szczecinie.

Program kształcenia ma na celu w szczególności przekazanie wiedzy, wykształcenie umiejętności i kompetencji społecznych. Podczas toku studiów student uzyskuje wiedzę z zakresu realizacji prac projektowych związanych z tworzeniem gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych. Ma rozeznanie w dyscyplinach pokrewnych. Umie posługiwać się środkami komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej przy tworzeniu własnych koncepcji projektowych i artystycznych. Pracuje ze świadomością potrzeby ciągłego rozwoju i dynamicznego rozwoju technologii oraz potrafi na bieżąco wykorzystywać, analizować i interpretować informacje zawarte w literaturze i multimedialnych, wykorzystując współczesne kanały informacyjne. Student otrzymuje ogólną wiedzę z zakresu historii i teorii sztuki ze szczególnym uwzględnieniem sztuk projektowych oraz aspektów związanych z projektowaniem gier i wirtualnej rzeczywistości. Poznaje technologie realizacyjne i uczy się posługiwać fachową terminologią. Zyskuje wiedzę na temat

finansowych i prawnych aspektów wykonywania zawodu projektanta, środków komunikacji społecznej oraz aspektów zawodowych dotyczących pracy zespołowej. Uczy się planować realizację procesu projektowego z uwzględnieniem możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów. Student nabywa umiejętności realizacji własnych działań twórczych w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności. Uczy korzystać ze specjalistycznego warsztatu potrzebnego do realizacji prac projektowych i artystycznych oraz dostosowywać metody pracy do swoich koncepcji projektowych. Potrafi adaptować się do zmiennych okoliczności, pracować w zespole interdyscyplinarnym i właściwie realizować wyznaczone zadania posługując się odpowiednimi metodami organizacji pracy. Umie wykorzystywać elementy składowe projektu przygotowane przez innych członków zespołu oraz przygotowywać swój zakres pracy w sposób umożliwiający wykorzystanie przez innych członków zespołu.

Student po ukończeniu studiów umie posługiwać się językiem obcym nowożytnym przy wykorzystaniu fachowej terminologii na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Języków. Potrafi przygotowywać prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości odwołując się do ujęć teoretycznych i źródeł. Umie prezentować swoją pracę z wykorzystaniem dostępnych technik i technologii i kontrolować swoje zachowania w trakcie wystąpień publicznych. Jest przygotowany do samodzielnej pracy oraz do podjęcia studiów II stopnia oraz podnoszenia kompetencji zawodowych.

3.3 Liczba punktów ECTS

konieczna do ukończenia studiów	180
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	92
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	8
którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	4
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	Min . 5

3.4. Liczba godzin zajęć

Łączna liczba godzin zajęć: **2395**

3.5. Praktyki zawodowe

W okresie studiów obowiązuje odbycie praktyki zawodowej powiązanej z kierunkiem studiów w wymiarze 25 godzin. Szczegółowe warunki realizacji praktyk zawodowych określa Regulamin praktyk studenckich kierunku.

W okresie studiów obowiązuje odbycie pleneru w w wymiarze 25 godzin. Szczegółowe warunki realizacji pleneru określa Regulamin plenerów kierunku.

3.6. Sylwetka absolwenta

Absolwent posiada interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki wirtualnej, finansowych i prawnych aspektów zawodu projektanta oraz podstaw pracy zespołowej. Posiada umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz obszarów pokrewnych umożliwiające pracę indywidualną oraz zespołową również w zespołach interdyscyplinarnych. Absolwent przygotowany jest do podjęcia pracy w firmach projektujących gry i przestrzenie VR, instytucjach kultury, firmach z branży pokrewnych wykorzystujących techniki modelowania 3d oraz do samodzielnej pracy artystycznej i projektowej. Dzięki nabyciu szerokich umiejętności z zakresu techniki i technologii dysponuje kwalifikacjami cenionymi w branżach kreatywnych. Potrafi porozumiewać się w języku obcym na poziomie B2 w codziennej pracy. Poprzez świadomość ciągłego rozwoju i umiejętności adaptacyjne dostosowanie się do dynamicznie zmieniającej się rzeczywistości XXI wieku. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich) oraz dalszego samokształcenia.

3.7. Ukończenie studiów

Student po zaliczeniu wszystkich zajęć związanych z programem studiów, w tym także warsztatów oraz praktyki zawodowej zostaje za zgodą promotora lub promotorów dopuszczony do obrony pracy dyplomowej realizowanej na 3 roku w jednej z pracowni kierunkowych. Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna wraz z opisem dzieła. Komisja złożona z przewodniczącego, promotora lub promotorów, recenzenta i innych jej członków przeprowadza egzamin dotyczący pracy dyplomowej oraz zakresu odbytych studiów. Po pomyślnym zakończeniu obrony i pozytywnych ocenach komisja nadaje tytuł zawodowy licencjata.

4. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kierunkowe efekty uczenia się (EKU)		
Wiedza:		
EKK		Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
GK1_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	P6S_WG
GK1_W02	ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	P6S_WG
GK1_W03	ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, w tym z zakresu psychofizjologii widzenia i kompozycji	P6S_WG
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
GK1_W05	ma wiedzę ogólną na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	P6S_WG
GK1_W06	zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości	P6S_WG
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
GK1_W08	ma wiedzę ogólną na temat wpływu technologii na rozwój cywilizacyjny i kulturę	P6S_WG
GK1_W09	ma podstawową wiedzę dotyczącą środków komunikacji społecznej	P6S_WG
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
Umiejętności		
GK1_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne	P6S_UW
GK1_U02	umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągnięcia swoich celów i założeń projektowych	P6S_UW
GK1_U03	umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów	P6S_UW

GK1_U04	umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	P6S_UW
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
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
GK1_U07	umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	P6S_UO
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
GK1_U09	potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
GK1_U10	potrafi realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	P6S_UW
GK1_U11	umie wykorzystać 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
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
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
GK1_U14	umie wykonać podstawowe elementy ćwiczeń fizycznych	P6S_UW
Kompetencje społeczne		
GK1_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	PS6_KU P6S_KR
GK1_K02	samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy	P6S_KR

GK1_K03	właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	P6S_KR
GK1_K04	realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	P6S_KK
GK1_K05	posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	P6S_KK
GK1_K06	adaptuje się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK
GK1_K07	kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście występów publicznych	P6S_KK
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
GK1_K09	współpracuje i integruje się podczas realizacji zespołowych zadań projektowych związanych z różnymi przedsięwzięciami o charakterze publicznym i prywatnym	P6S_KO
GK1_K10	podejmuje refleksje na temat etycznych aspektów związanych z pracą i jej etosem	P6S_KR
GK1_K11	korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	P6S_KK

ZAŁĄCZNIKI

- 1. Plan studiów** - dodać jako załącznik, tabela według wzoru Załącznik nr 2 lub 2a,
- 2. Matryca** kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do bloków i modułów uczenia się, (dodać jako załącznik), tabela według wzoru Załącznik nr 3,
- 3. Sylabusy** - dodać jako załącznik, według wzoru Załącznik nr 4.