	Akademia Sztuki w Szczecinie
Wydział	-
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	studia 1. stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

Załącznik nr 4 do Zarządzenia Rektora nr …../20… z dnia ……/20…

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Kierunkowa praca dyplomowa (licencjacka) (Pracownia Gier Komputerowych)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E12	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący	Dr Marcin Makaj			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu
rok III	semestr	6		punkty ECTS	15
typ przedmiotu	Do Wyboru			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	60
	ćwiczenia	60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

- Zaliczenie przez studenta semestru 5 w Pracowni Gier Komputerowych

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - Dalsze poszerzenie wiedzy o praktycznych aspektach branży komputerowych gier wideo.

C2 - Nabycie bardziej zaawansowanych umiejętności świadomego posługiwania się silnikiem Unity, w tym do samodzielnego przygotowania komputerowej gry wideo.

C3 - Dalsze rozwinięcie kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji wewnątrz środowiska projektantów komputerowych gier wideo oraz z zewnętrznym otoczeniem społecznym, kulturalnym i ekonomicznym.

C4 - Nabycie bardziej zaawansowanych umiejętności z zakresu opracowywania i realizacji budżetu niezbędnego do produkcji komputerowej gry wideo.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania gier komputerowych ze szczególnym uwzględnieniem dokumentacji projektowej w poszerzonym zakresie	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę z zakresu dyscyplin pokrewnych pozwalającą na realizację zespołowych gier komputerowych w poszerzonym zakresie	GVR_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem terminologii projektowania gier komputerowych w poszerzonym zakresie	GVR_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem gier, w tym zakres swoich działań jako projektanta i relacji z zespołem, w tym zespołem audiowizualnym i technicznym w poszerzonym zakresie	GVR_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu projektowania gier komputerowych w poszerzonym zakresie	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z różnych mediów ekspresji artystycznej w celu osiągania swoich celów i założeń projektowych z zakresu projektowania gier komputerowych w poszerzonym zakresie	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowego gier komputerowych i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów finansowych w poszerzonym zakresie	GVR_U03	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje w przestrzeniach dwu i trójwymiarowych przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu w poszerzonym zakresie	GVR_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania dotyczące projektowania gier komputerowych przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu w poszerzonym zakresie	GVR_U07	P6S_UO
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwymi technikami projektowymi, potrzebnymi do realizacji prac projektowych z zakresu gier komputerowych, dla osiągania założonych celów w procesie projektowym w poszerzonym zakresie	GVR_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu gry komputerowej, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę w poszerzonym zakresie	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania z zakresu projektowania gier komputerowych w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności w poszerzonym zakresie	GVR_U10	P6S_UW
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości (ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych), z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GVR_U13	P6S_UK

umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych gier komputerowych, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzania publicznych prezentacji gier komputerowych z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii w poszerzonym zakresie	GVR_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się z zakresu projektowania gier komputerowych - w tym do podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych w poszerzonym zakresie	GVR_K01	P6S_KU P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji w zakresie projektowania gier komputerowych, oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy projektowej w poszerzonym zakresie	GVR_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet) z zakresu potrzebnego w procesie projektowym gier komputerowych, selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób w poszerzonym zakresie	GVR_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze z zakresu projektowania gier komputerowych, oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji w poszerzonym zakresie	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów przy projektowaniu gier komputerowych oraz efektywnego organizowania pracy w poszerzonym zakresie	GVR_K05	P6S_KK
kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych z zakresu gier komputerowych	GVR_K07	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier komputerowych w poszerzonym zakresie	GVR_K08	P6S_KR P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu projektowania gier komputerowych w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych w poszerzonym zakresie	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr VI					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Realizacja indywidualnie przygotowanego programu pracy dyplomowej	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

- Indywidualnie dobrana literatura obowiązkowa

E2. Literatura uzupełniająca

- Indywidualnie dobrana literatura uzupełniająca

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) - autoprezentacja (10%) - postęp w procesie kształcenia (10%)	

Inne:

ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna plus	ocena niedostateczna
Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	Solidna praca z zauważalnymi błędami	Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	Praca spełnia minimalne kryteria	Praca nie spełnia minimalnych kryteriów - konieczne powtórzenie całości materiału

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60
przygotowanie do zajęć	60
opracowanie materiału po zajęciach	165
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	40
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	50
suma godzin	375
liczba punktów ECTS	15

....

Podpis Autora treści sylabusa *Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

.....	.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej	*Data sporządzenia sylabusa*