

	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 GKiRW 6)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.I.D1	przynależność do bloku
przewodzący		Mgr Jan Filipowiak			e-mail
jan.filipowiak@akademiasztuki.eu					
rok	III	semestr	6	punkty ECTS	12
typ przedmiotu		do wyboru			język wykładowy
					Polski
liczba godzin		wykłady	60	suma	60
		ćwiczenia			
		warsztaty			
		E-learning			

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
Wiedza: Ugruntowana wiedza z pracowni kierunkowej Umiejętności: Zaliczenie 5 semestru w pracowni kierunkowej, w ramach której realizowany jest dyplom. Zdolność do samodzielnej pracy koncepcyjnej i realizacyjnej. Kompetencje: Samodyscyplina, umiejętność organizacji pracy własnej, gotowość do przyjmowania krytycznych uwag i iteracyjnego rozwijania projektu.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu
--

- C1 - sformułowanie dojrzałej i wykonalnej koncepcji projektu artystycznego/projektowego opartego na wiedzy i umiejętnościach zdobytych w toku studiów.
- C2 - samodzielne wykonanie pracy dyplomowej (np. gry, doświadczenia interaktywnego, aplikacji, instalacji) na wysokim poziomie technicznym i artystycznym.
- C3 - pozyskanie wiedzy teoretycznej i umiejętności praktycznych w finalnym dziele.
- C4 - nauka opracowania dokumentacji projektu oraz przygotowanie się do publicznej prezentacji i obrony pracy dyplomowej.

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		
Posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą samodzielnej realizacji pracy dyplomowej w zakresie projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości, ze szczególnym uwzględnieniem finalnych aspektów wizualnych projektu.	GK1_W01	P6S_WG
Wykazuje się ugruntowaną wiedzę na temat zaawansowanych środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, co pozwala na świadome kształtowanie ostatecznego wyrazu artystycznego pracy dyplomowej.	GK1_W03	P6S_WG
Swobodnie posługuje się fachową terminologią z zakresu sztuk projektowych, co umożliwia precyzyjny opis i dokumentację realizowanego projektu dyplomowego.	GK1_W06	P6S_WG
Rozumie specyfikę i aspekty pracy zespołowej w kontekście finalizacji projektu dyplomowego, potrafiąc określić własną rolę oraz zakres odpowiedzialności w relacji z promotorem i ewentualnymi konsultantami	GK1_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Potrafi stworzyć i zrealizować od początku do końca własną, spójną koncepcję projektu dyplomowego.	GK1_U01	P6S_UW
W sposób zaawansowany i świadomy korzysta z wybranych mediów ekspresji artystycznej w celu precyzyjnego osiągnięcia celów i założeń artystycznych pracy dyplomowej.	GK1_U02	P6S_UW
Potrafi samodzielnie zaplanować, zarządzać i sfinalizować proces projektowy pracy dyplomowej, podejmując kluczowe decyzje z uwzględnieniem harmonogramu i dostępnych zasobów.	GK1_U03	P6S_UW
Biegle tworzy finalne formy i kompozycje w przestrzeniach dwu- i trójwymiarowych, demonstrując wysoki poziom opanowania warsztatu technicznego.	GK1_U04	P6S_UW
Elastycznie dostosowuje metody pracy i techniki warsztatowe do finalnej koncepcji projektu dyplomowego, co świadczy o jego dojrzałości artystycznej i gotowości do samodzielnej pracy twórczej.	GK1_U07	P6S_UO
Potrafi w sposób dojrzały i konsekwentny realizować własne działania twórcze w ramach projektu dyplomowego, opierając się na niezależnym wykorzystaniu wyobraźni i intuicji.	GK1_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji Pracy dyplomowej, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	GK1_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GK1_U10	P6S_UW
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z dziedzinami poruszonymi w pracy dyplomowej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GK1_U12	P6S_UK

umie stosować zachowania związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK1_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doskazywania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	GK1_K01	PS6_KU, P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy	GK1_K02	P6S_KR
właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tych informacji we właściwy sposób	GK1_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GK1_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	GK1_K05	P6S_KK
kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście występów publicznych	GK1_K07	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności posługując się fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości	GK1_K08	P6S_KR, P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z danej dziedziny w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK1_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr VI					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz

Wk			Ćws	Przedmiot realizowany jest w formie indywidualnych konsultacji z promotorem. Treści programowe obejmują kolejne etapy realizacji pracy dyplomowej: • Finalizacja koncepcji i założeń pracy dyplomowej. Ustalenie szczegółowego harmonogramu pracy. • Faza preprodukcji i prototypowania. Realizacja kluczowych mechanik, testowanie założeń artystycznych i technicznych. • Główna faza produkcyjna – realizacja finalnych zasobów, budowa poziomów/scen, implementacja treści. • Faza postprodukcji – testowanie, usuwanie błędów, finalne szlify • Zakończenie pracy nad częścią praktyczną. Przygotowanie dokumentacji i prezentacji do obrony.	60
----	--	--	-----	---	----

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Ustalana indywidualnie z prowadzącym.

E2. Literatura uzupełniająca

Ustalana indywidualnie z prowadzącym.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
Zaliczenie: - realizacja projektu dyplomowego wraz z opisem dzieła w wyznaczonym terminie	
Inne:	

ocena celująca Wybitne osiągnięcia bez najmniejszych uchybień	ocena bardzo dobra Bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	ocena dobra plus Praca powyżej średniego standardu - dopuszczalne pewne błędy	ocena dobra Solidna praca z zauważalnymi błędami	ocena dostateczna plus Praca zadowalająca, lecz ze znaczącymi uchybieniami	ocena dostateczna plus Praca spełnia minimalne kryteria	ocena niedostateczna 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	120
opracowanie materiału po zajęciach	100
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10
suma godzin	300
liczba punktów ECTS	12

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa