



AKADEMIA SZTUKI

Akademia Sztuki w Szczecinie

Wydział	
kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
poziom:	II stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Kierunkowa praca dyplomowa (promotor główny): Pracownia animacji w grach	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D1	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący		Dr inż. Radek Nagay			e-mail	radek.nagay@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3, 4		punkty ECTS	8+14
typ przedmiotu		obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady	60+60		suma	120
		ćwiczenia				
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zaliczone przedmioty bloku kierunkowego na poziomie 2. semestru.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Wsparcie w przygotowaniu animacji 2D i 3D na rzecz kierunkowej pracy dyplomowej
C2 – Przekazanie wiedzy na temat animacji, jej możliwości oraz potencjału do wykorzystania we własnej twórczości oraz w warunkach produkcji komercyjnych.
C2 – Wykształcenie umiejętności tworzenia animacji w grach oraz na potrzeby innych projektów.
C3 – Wykształcenie umiejętności wykorzystania projektów scenografii i środowiska do animacji w grach oraz przestrzeni wirtualnej.
C4 – Wykształcenie umiejętności realizowania kolejnych etapów pracy w wybranych przez studenta realiach.

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 poszerzoną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie animacji	GK2_W01	P7S_WG
ma rozległą wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu animacji oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK2_W05	P7S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem animacji oraz powiązanych dziedzin	GK2_W06	P7S_WG
posiada poszerzoną wiedzę z zakresu tworzenia prezentacji; umiejętnie potrafi się wypowiadać także o własnej twórczości z zakresu animacji, także w języku obcym	GK2_W09	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze związane z animacją w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	GK2_U01	P7S_UW
potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej przy realizacji projektów animacyjnych	GK2_U02	P7S_UW
umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez animację komunikatem	GK2_U03	GK2_U03 P7S_UW
posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z animacją	GK2_U04	P7S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych podczas pracy nad projektami animacyjnymi	GK2_U07	P7S_UW
potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z animacją, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GK2_U10	P7S_UK, P7S_UW
w sposób profesjonalny podchodzi do publicznych prezentacji własnych dokonań z zakresu projektowania animacji, posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GK2_U11	P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu animacji, celem własnego rozwoju oraz rozwoju branży	GK2_K01	P7S_KO, P7S_KR
jest gotów do samodzielnej selekcji i integrowania nabytej wiedzy oraz potrafi w zaawansowanym stopniu realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne z zakresu animacji przy jej użyciu	GK2_K02	P7S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej oraz innych osób podczas pracy nad projektami animacyjnymi	GK2_K03	P7S_KK, P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym, związanych z animacją, i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu branży animacyjnej	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny animacji w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK2_K08	P7S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			Ćws	Konsultacje indywidualne z zakresu tworzenia animacji 2D i 3D dotyczące kierunkowej pracy dyplomowej	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba a godz
			Ćws	Konsultacje indywidualne z zakresu tworzenia animacji 2D i 3D dotyczące kierunkowej pracy dyplomowej	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			
– terminowe zrealizowanie zadań w danym semestrze (50%) – aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (30%) – autoprezentacja (10%) – postęp w procesie kształcenia (10%)			– 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	ocena niedostateczna

Student aktywnie uczestniczy w projektach i zadaniach wykraczających poza podstawowy zakres tematyczny zajęć lub prezentuje umiejętności znacząco przewyższające wymagania w danym semestrze	Student zrealizował wszystkie zadania w semestrze / roku na poziomie dobrym, widać postępy w jego pracy, wykazuje aktywność na zajęciach	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na zadowalającym poziomie, z zauważalnymi błędami	Student zrealizował co najmniej wszystkie zadania w semestrze na niskim poziomie	Student zrealizował co najmniej 51% zadań, w których uzyskał co najmniej 51% punktów, ma maksymalnie 3 nieobecności nieusprawiedliwione na zajęciach	Student wykazał się szczególnie niską aktywnością na zajęciach, w jego pracach nie widać postępów, ma negatywny wpływ na motywację swojej grupy lub ma powyżej 3 nieobecności nieusprawiedliwionych na zajęciach
--	--	---	---	--	--	--

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	60+120
opracowanie materiału po zajęciach	60+120
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+25
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+25
suma godzin	200+350
liczba punktów ECTS	8+14

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu