

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	-
	kierunek:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	specjalność:	Gry komputerowe i rzeczywistość wirtualna
	poziom:	studia 2. 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 (promotor główny) (Pracownia Gier Komputerowych)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D1	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący		Dr Marcin Makaj			e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3, 4		punkty ECTS	8+14
typ przedmiotu		Do Wyboru			język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady			suma	120
		ćwiczenia	60+60			
		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 – rozwinięcie umiejętności samodzielnego definiowania tematu projektowego w zakresie wybranej problematyki społecznej / przestrzennej / funkcjonalnej / innej; C2 – rozwinięcie zaawansowanych specjalistycznych umiejętności twórczych; C3 – rozwinięcie zaawansowanych kompetencji społecznych w zakresie pracy zespołowej i komunikacji wewnątrz środowiska projektantów gier komputerowych oraz z zewnętrznym otoczeniem artystycznym, kulturalnym, społecznym i ekonomicznym.

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 projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości	GK2_W01	P7S_WG
ma rozległą wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK2_W05	P7S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania gier i wirtualnej rzeczywistości oraz powiązanych dziedzin	GK2_W06	P7S_WG
posiada poszerzoną wiedzę z zakresu tworzenia prezentacji; umiejętnie potrafi się wypowiadać także o własnej twórczości z zakresu gier komputerowych, także w języku obcym	GK2_W09	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
potrafi realizować i analizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje z zakresu projektowania gier komputerowych i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki	GK2_U01	P7S_UW
potrafi analizować różne formy ekspresji artystycznej z zakresu gier komputerowych, wybierać te, które są spójne z własną ideą, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej	GK2_U02	P7S_UW
umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez grę komputerową komunikatem	GK2_U03	P7S_UW
posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z tworzeniem gier komputerowych	GK2_U04	P7S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych z zakresu projektowania gier komputerowych, dostosowaną do założonych celów projektowych	GK2_U07	P7S_UW
potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z grami komputerowymi, 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 gier komputerowych, 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 doksztalcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu projektowania gier komputerowych i rzeczywistości wirtualnych, 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 gier komputerowych przy jej użyciu	GK2_K02	P7S_KK

posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej oraz innych osób z zakresu projektowania gier komputerowych	GK2_K03	P7S_KK, P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym z zakresu projektowania gier komputerowych i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności - projektantów gier komputerowych, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu branży gier i wirtualnej rzeczywistości	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny projektowania gier komputerowych 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	Liczb a godz
Wk			Ćws	Przygotowanie artystycznej części pracy magisterskiej (z zakresu gier komputerowych) pod kierunkiem i po uzyskaniu akceptacji prowadzącego.	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
			Ćws	Kontynuacja zadania z semestru III.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

indywidualnie uzgadniany udział studentki / studenta w badaniach naukowych prowadzonych przez prowadzącego.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

indywidualnie uzgadniany sposób zapewnienia udziału studentki / studenta w badaniach naukowych prowadzonych przez prowadzącego.

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 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 zadowolająca, 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+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