

	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 GKiRW 1)		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+16
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
Zaliczenie semestru 2. w „Pracowni GKiRW 1”

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 - Pozyskanie poszerzonej wiedzy o praktycznych aspektach branży niezależnych gier komputerowych.

C2 - Nabycie poszerzonych umiejętności świadomego i samodzielnego opracowania niezależnych gier komputerowych.

C3 - Nabycie poszerzonych umiejętności świadomego i samodzielnego przygotowania modeli 3D i rzeźb 3D do wykorzystania w grach komputerowych.

C4 - Nabycie poszerzonych umiejętności świadomego i samodzielnego przygotowania poziomów do wykorzystania w grach komputerowych.

C5 - Rozwinięcie zaawansowanych kompetencji społecznych w zakresie komunikacji wewnątrz środowiska projektantów niezależnych gier komputerowych oraz z zewnętrznym otoczeniem społecznym, kulturalnym 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

posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą realizacji prac w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier

GK2_W01

P7S_WG

posiada rozległą wiedzę dotyczącą środków komunikacji wizualnej i ekspresji artystycznej, wykorzystywaną w procesie projektowania niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier

GK2_W05

P7S_WG

zna fachową, poszerzoną terminologię z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier

GK2_W06

P7S_WG

posiada poszerzoną wiedzę z zakresu tworzenia prezentacji; umiejętnie potrafi się wypowiadać także o własnej twórczości, szczególnie w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, także w języku obcym

GK2_W09

P7S_WG

UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi

potrafi realizować i analizować własne działania twórcze z zakresu projektowania niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, 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 w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier

GK2_U02

P7S_UW

umie zrozumieć wzajemne relacje zachodzące pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji twórczej a niesionym przez dzieło z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, 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 niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_U04	P7S_UW
umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji prac projektowych i artystycznych, dostosowaną do założonych celów projektowych w zakresie niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_U07	P7S_UW
potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, 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 niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, 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 z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, 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 niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, przy jej użyciu	GK2_K02	P7S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy własnej z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_K03	P7S_KK P7S_KO
posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć o charakterze twórczym z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier 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 niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier	GK2_K05	P7S_KR P7S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z zakresu niezależnych gier komputerowych, grafiki trójwymiarowej i projektowania poziomów do gier, 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	Realizacja indywidualnie przygotowanego programu magisterskiej pracy dyplomowej.	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
			Ćws	Realizacja indywidualnie przygotowanego programu magisterskiej 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
Zaliczenie: - realizacja projektu dyplomowego 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+60
przygotowanie do zajęć	60+120
opracowanie materiału po zajęciach	60+120
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+50
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+50
suma godzin	200+400
liczba punktów ECTS	8+16

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu