

	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 pomocniczy) - (Pracownia GKiRW 1)		kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D2	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący		dr Marcin Makaj				e-mail	marcin.makaj@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr		3, 4		punkty ECTS	4+4
typ przedmiotu		do wyboru				język wykładowy	Polski
liczba godzin		wykłady		60+60		suma	120
		ćwiczenia					
		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

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

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
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 doksztalcania 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
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	Wsparcie przy realizacji indywidualnie przygotowanego programu magisterskiej pracy dyplomowej.	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
			Ćws	Wsparcie przy realizacji 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 a 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	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu