

	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 6)		kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D2	przynależność do bloku	Blok dyplomowy
prowadzący		Mgr Jan Filipowiak				e-mail	jan.filipowiak@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr		3, 4		punkty ECTS	4+4
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 - uzyskanie wsparcia w technicznym przygotowaniu kierunkowej pracy dyplomowej
 C2 - uzyskanie poszerzonej wiedzy na temat tworzenia immersyjnych aplikacji, ich możliwości oraz potencjału do wykorzystania we własnej twórczości oraz w warunkach produkcji komercyjnych.
 C3 - przygotowanie studenta do kolejnych etapów pracy w wybranych przez niego 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 pogłębioną wiedzę na temat architektury i potoków produkcyjnych dla zaawansowanych aplikacji czasu rzeczywistego, co pozwala projektować złożone, interaktywne projekty	GK2_W01	P7S_WG
ma rozległą wiedzę na temat technologii realizacji z zakresu projektowania poważnych gier i aplikacji immersyjnych oraz świadomość ich ciągłego rozwoju	GK2_W05	P7S_WG
Zna specjalistyczną terminologię i najnowsze trendy technologiczne związane z digitalizacją rzeczywistości, systemami autonomicznymi oraz architekturą aplikacji, mając świadomość ich dynamicznego rozwoju.	GK2_W06	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Zaprojektować i zaimplementować kompletny potok przetwarzania danych 3D, przekształcając surowe sceny w zoptymalizowaną, semantycznie opisaną całość, a następnie rozwijać ją w oparciu o konstruktywną autoanalizę i ewaluację techniczną.	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	GK2_U02	P7S_UW
Samodzielnie podejmować decyzje projektowe i techniczne w warunkach niepełnej dokumentacji lub dynamicznie zmieniających się wymagań, efektywnie adaptując się do wyzwań typowych dla innowacyjnych projektów R&D w branży immersyjnej.	GK2_U04	P7S_UW
Świadomie wdrażać i integrować zaawansowane technologie – takie jak systemy percepcji AI, replikacja sieciowa czy proceduralne generowanie treści – w celu realizacji złożonych, interaktywnych doświadczeń	GK2_U07	P7S_UW

w sposób profesjonalny podchodzi do publicznych prezentacji własnych dokonań, 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		
samodzielnego prowadzenia badań, śledzenia najnowszych publikacji naukowych i wdrażania innowacyjnych rozwiązań, rozumiejąc potrzebę ciągłego rozwoju kompetencji na styku grafiki komputerowej i sztucznej inteligencji.	GK2_K01	P7S_KO P7S_KR
Efektywnego organizowania pracy własnej i zespołowej przy rozwiązywaniu złożonych problemów badawczo-rozwojowych, wymagających interdyscyplinarnego myślenia i łączenia kompetencji artystycznych z innymi zdolnościami.	GK2_K03	P7S_KK P7S_KO
Rzetelnej oceny złożoności technicznej i potencjalnych ryzyk w planowanych przedsięwzięciach, a także jest gotów do iteracyjnego prototypowania i adaptacji celów projektowych w odpowiedzi na pojawiające się wyzwania.	GK2_K04	P7S_KK
Precyzyjnego komunikowania się w środowisku zawodowym i akademickim, posługując się zaawansowaną, specjalistyczną terminologią z zakresu uczenia maszynowego, grafiki czasu rzeczywistego i systemów immersyjnych	GK2_K05	P7S_KR P7S_KO
Aktywnego poszukiwania wiedzy i współpracy z ekspertami z pokrewnych dziedzin w celu rozwiązywania problemów przekraczających jego aktualny zakres kompetencji.	GK2_K08	P7S_KK

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz
Wk			Ćws	Konsultacje indywidualne z zakresu tematyki pracowni dotyczące kierunkowej pracy dyplomowej	60
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczb a godz

			Ćws	Konsultacje indywidualne z zakresu tematyki pracowni dotyczące kierunkowej pracy dyplomowej	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 udział 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			
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	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+5
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