

 AKADEMIA SZTUKI	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 7)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKRW.II.D2	przynależność do bloku	Blok Dyplomowy
prowadzący		mgr Olgierd Gacki			e-mail	olgierd.gacki@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. - Wysoki zakres wiedzy, umiejętności i kompetencji w zakresie grafiki 3D	

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Rozwijanie wiedzy na temat zaawansowanych technik i oprogramowania wykorzystywanych w profesjonalnym środowisku pracy w zakresie kompetencji prowadzącego;

C2 – Rozwijanie zaawansowanej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie kompetencji prowadzącego;

C3 – Przygotowanie do samodzielnego znajdowania informacji i rozwiązywania problemów w zakresie kompetencji prowadzącego ;

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 projektów gier lub animacji opartych o grafikę 3D lub/i 2D

GK2_W01

P7S_WG

Ma rozległą wiedzę na temat realizacji projektów gier lub animacji z zakresu elementów graficznych 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

UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi

Potrafi realizować i analizować własne projekty w zakresie tworzenia gier lub animacji w oparciu o zróżnicowane koncepcje i nieustannie je rozwijać w oparciu o umiejętność konstruktywnej autoanalizy, autokorekty i samokrytyki

GK2_U01

P7S_UW

Potrafi w sposób spójny analizować i dobierać odpowiednie środki do tworzenia wybranej gry lub animacji, bronić swoich racji oraz wyrażać je w postaci dojrzałej koncepcji projektowej

GK2_U02

P7S_UW

Posiada umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji oraz adaptacji do nowych i zmiennych okoliczności, występujących podczas wykonywania pracy zawodowej związanej z tworzeniem gier komputerowych i animacji

GK2_U04

P7S_UW

Umie świadomie dobierać i posługiwać się właściwą technologią do realizacji gier komputerowych i animacji, dostosowaną do założonych celów projektowych

GK2_U07

P7S_UW

KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do

Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się oraz podnoszenia kompetencji zawodowych z zakresu tworzenia gier komputerowych, animacji i ich składowych, 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 oraz innych osób stosowanej w profesjonalnym studiu gier komputerowych lub animacji	GK2_K03	P7S_KK, P7S_KO
Posiada umiejętność oceny poziomu trudności planowanych przedsięwzięć z zakresu tworzenia gier komputerowych i animacji i jest gotów przystosować się do pojawiających się nowych, zmiennych okoliczności	GK2_K04	P7S_KK
Komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności twórców gier i animatorów, posługując się w zaawansowanym stopniu fachową terminologią z zakresu branży grafiki 3D lub/i 2D	GK2_K05	P7S_KR, P7S_KO
Korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny tworzenia gier i animacji w przypadku, kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GK2_K08	P7S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr 3					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
Wk			Ćws	Konsultacje indywidualne dotyczące przygotowania artystycznej części pracy magisterskiej (z zakresu kompetencji promotora pomocniczego) pod kierunkiem i po uzyskaniu akceptacji prowadzącego.	60
semestr 4					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz

Wk			Ćws	Konsultacje indywidualne dotyczące przygotowania artystycznej części pracy magisterskiej (z zakresu kompetencji promotora pomocniczego) pod kierunkiem i po uzyskaniu akceptacji prowadzącego.	60
----	--	--	-----	--	----

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Kanał PL Tutors w serwisie YouTube;
2. "Polski Kurs Blendera" na kanale Pio Tao w serwisie YouTube;

E2. Literatura uzupełniająca

1. Playlista "Houdini Isn't Scary: Beginner Series" na kanale Nine Between w serwisie YouTube;
2. Tutoriale na kanale Blender Guru w serwisie YouTube;
3. "Lazy tutorials" na kanale Ian Hubert w serwisie YouTube;

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
1. Jakość realizacji wyznaczonej pracy zaliczeniowej - poprawność wykonania aspektów technicznych, prawidłowe proporcje i kształt, staranność przygotowania pracy, ogólny poziom złożoności pracy (60% oceny końcowej), 2. Aktywność w semestrze (20% oceny końcowej), 3. Postęp w procesie kształcenia poprzez realizowanie prac w trakcie semestru (10% oceny końcowej), 4. Autoprezentacja (10% oceny końcowej).	
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 zadowalająca, 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	10+10
opracowanie materiału po zajęciach	15+15
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/ przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	100+100
liczba punktów ECTS	4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa