

CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej [Games and Virtual Reality Design]
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)
8.	Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	<p>Studia w zakresie Produkcji Rozrywki Interaktywnej (SPRINT) to wspólna inicjatywa kilku wydziałów Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, działających we współpracy z firmami branży gier komputerowych w celu wzbogacenia oferty dydaktycznej uczelni o specjalności kształcące poszukiwanych na rynku pracy specjalistów. Dwie specjalności studiów i jeden kierunek, działające pod wspólną nazwą projektu SPRINT, kształcić będą informatyków (SPRINT-CODE), grafików komputerowych gier (SPRINT-ART) i twórców narracji (SPRINT-WRITE).</p> <p>Dynamicznie rozwijająca się w Polsce branża gier komputerowych od początków swego istnienia cierpi na niedostatki kadrowe. Ekonomiczne znaczenie branży podkreślić może fakt, że budżety produkcji polskich gier komputerowych niejednokrotnie znacznie przewyższają budżety polskich produkcji filmowych, zaś za dynamicznym corocznym wzrostem sektora nie nadąża rynek pracy, na którym zapotrzebowanie na specjalistów świadczących usługi w zakresie pre-produkcji, produkcji i postprodukcji rozrywki interaktywnej rośnie proporcjonalnie do rozwoju branży.</p> <p>Dotychczasowa praktyka zatrudnienia w branży gier komputerowych wskazuje więc na systemowe braki w kształceniu kadry przez polskie instytucje edukacyjne. Firmy sektora poszukują pracowników głównie wśród entuzjastów gier komputerowych, których wykształcenie kierunkowe nie zawsze odpowiada konkretnym potrzebom branży, wymuszając intensywne i kosztowne szkolenia kadry. W odpowiedzi na te potrzeby powstała koncepcja studiów wyższych, oferujących kierunkowe specjalistyczne wykształcenie. Biorąc pod uwagę powyższe uwarunkowania, kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej (SPRINT-ART) ze specjalnościami Animacja oraz Mixed Reality i jego treści programowe wpisują się znakomicie w strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego, dlatego że:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poprzez kształcenie poszukiwanych specjalistów w bezpośredni sposób wychodzą na przeciw oczekiwaniom rynku pracy (Cele operacyjne 2, CO3.2.), - w ramach praktyk nawiązana zostanie bezpośrednia współpraca z przedsiębiorstwami z branży gier komputerowych (Cele operacyjne 3, CO3.1.), - w trakcie procesu kształcenia szczególna uwaga zwrócona zostanie na umożliwienie studentom posługiwania się najnowszymi technologiami i na ustawiczne wdrażanie aktualnych rozwiązań technicznych (Cel operacyjny CO3.3.), - już teraz zaobserwować można znaczne zainteresowanie tym nowatorskim i interdyscyplinarnym kierunkiem zarówno ze strony potencjalnych kandydatów, jak i interesariuszy zewnętrznych, co w dalszej perspektywie powinno przyczynić się do dalszego umacniania wizerunku Uniwersytetu Śląskiego, jako uczelni idącej z duchem czasu (Cele operacyjne 3, CO3.6.)
9.	Liczba semestrów	4
10.	Tytuł zawodowy	magister
11.	Specjalności	animacja [Animation] Mixed Reality [Mixed Reality]
12.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
13.	Procentowy udział dyscyplin	• [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%

	naukowych lub artystycznych w kształceniu (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	
14.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<p>Mixed Reality:</p> <ul style="list-style-type: none"> [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100% <p>animacja:</p> <ul style="list-style-type: none"> [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	Mixed Reality: 120, animacja: 120
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	Mixed Reality: 30%, animacja: 30%
17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	Mixed Reality: 108, animacja: 108
18.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	Mixed Reality: 10, animacja: 10
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	<p><u>animacja</u></p> <p>WARUNKI UKOŃCZENIA STUDIÓW NA SPECJALNOŚCI ANIMACJA:</p> <p>Warunkiem ukończenia studiów i uzyskania dyplomu ukończenia studiów jest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów, którym przypisano 120 punktów ECTS, 2) złożenie egzaminu dyplomowego, 3) pozytywna ocena pracy dyplomowej. <p>Praca dyplomowa jest samodzielnym napisaną pracą pisemną obejmującą zagadnienia artystyczne, a także praktycznie zrealizowanym dyplomem artystycznym, prezentującym ogólną wiedzę i umiejętności studenta związane ze studiami na danym kierunku oraz prezentacją umiejętności samodzielnego analizowania i wnioskowania.</p>

	<p>Pracą pisemną, uczelnia sprawdza przed egzaminem dyplomowym z wykorzystaniem Jednolitego Systemu Antyplagiatowego, o którym mowa w art. 351 Jednolity System Antyplagiatowy ust. 1. Recenzje pracy dyplomowej są jawne.</p> <p><u>Mixed Reality</u></p> <p>WARUNKI UKOŃCZENIA STUDIÓW NA SPECJALNOŚCI MIXED REALITY: Warunkiem ukończenia studiów i uzyskania dyplomu ukończenia studiów jest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów, którym przypisano 120 punktów ECTS, 2) złożenie egzaminu dyplomowego, 3) pozytywna ocena pracy dyplomowej. <p>Praca dyplomowa jest samodzielnym napisaną pracą pisemną obejmującą zagadnienia artystyczne, a także praktycznie zrealizowanym dyplomem artystycznym, prezentującym ogólną wiedzę i umiejętności studenta związane ze studiami na danym kierunku oraz prezentacją umiejętności samodzielnego analizowania i wnioskowania.</p> <p>Pracą pisemną, uczelnia sprawdza przed egzaminem dyplomowym z wykorzystaniem Jednolitego Systemu Antyplagiatowego, o którym mowa w art. 351 Jednolity System Antyplagiatowy ust. 1. Recenzje pracy dyplomowej są jawne.</p>
20.	<p>Organizacja procesu uzyskania dyplomu</p> <p>Magisterska praca dyplomowa na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej składa się z dwóch części realizowanych pod opieką dwóch promotorów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dyplomowego projektu artystycznego — spójnych ideowo i artystycznie projekt gry lub jej fragmentu, wykonanych na wybranej przez studenta specjalności Animacja lub specjalności Mixed Reality w ramach modułów wskazanych w planie studiów. Dyplomowy projekt artystyczny musi uwzględniać charakter kierunku oraz specjalności. Powinien być wykonany na wysokim poziomie technologicznym i artystycznym świadczącym o świadomości twórczej i biegłości warsztatowej autora. Projekt artystyczny jest recenzowany. 2. Pracy pisemnej nawiązującej tematem do realizowanego dyplomowego projektu artystycznego, stanowiącej formę pogłębionego autokomentarza pozwalającej umieścić pracę praktyczną w ogólnym kontekście artystycznym, kulturowym, cywilizacyjnym, naukowym i społecznym. Objętość pracy około 40 - 50 stron znormalizowanych. Praca pisemna jest recenzowana. <p>Egzamin magisterski odbywa się zarówno w formie prezentacji artystycznej jak i zawiera część ustną. Odbywa się przed komisją egzaminacyjną w skład której wchodzi —przewodniczący, promotorzy i recenzenci. Przewodniczącym komisji zostaje przedstawiciel Dyrekcji Instytutu lub wyznaczony samodzielny pracownik naukowo dydaktyczny.</p> <p>Dyplomant w czasie egzaminu dokonuje prezentacji pracy artystycznej w formie wystawy lub prezentacji multimedialnej i jej omówienia. Student otrzymuje pytania od promotorów i recenzentów.</p> <p>Podstawa do obliczenia ostatecznego wyniku studiów wynika z Regulaminu Studiów UŚ. Stanowią ją:</p> <ul style="list-style-type: none"> średnia arytmetyczna ze wszystkich ocen końcowych modułów uzyskanych w ciągu całego okresu studiów w tym ocen niedostatecznych; oceny z wychowania fizycznego nie są wliczane do średniej; ocena z pracy ustalona na podstawie ocen promotorów i recenzentów, ocena z egzaminu dyplomowego ustalona na podstawie ocen cząstkowych uzyskanych na tym egzaminie. <p>Ostateczny wynik stanowi sumę $\frac{1}{2}$ oceny wymienionej w pkt 1 oraz $\frac{1}{4}$ każdej z ocen wymienionych w pkt 2 i 3. Jeśli ocena wymieniona w pkt 1 jest niższa niż 3,0, ostateczny wynik nie może być wyższy od dostatecznego. 3.</p> <p>W dyplomie ukończenia studiów wpisuje się ostateczny wynik studiów obliczony zgodnie z zasadą:</p> <ul style="list-style-type: none"> do 3,25 – dostateczny; 3,26 do 3,75 – dostateczny plus; 3,76 do 4,25 – dobry; 4,26 do 4,60 – dobry plus;

		4,61 do 4,80 – bardzo dobry; od 4,81 – celujący
21.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	<p><u>animacja</u></p> <p>Celem praktyki zawodowej jest: poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem sztuk plastycznych w działalności zawodowej; kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej; przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy.</p> <p>Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa.</p> <p>Praktyka zawodowa jest obowiązkowa powinna być zrealizowana w ciągu dwóch miesięcy i obejmuje łącznie 360 godz i 12 pkt ECTS.</p> <p>Podstawą do zaliczenia praktyki zawodowej jest przedstawienie stosownych dokumentów: wypełnionym drukiem porozumienia o organizacji praktyki zawodowej studentów Uniwersytetu Śląskiego; skierowaniem na praktykę zawodową; oświadczeniem zobowiązującym studenta do przestrzegania dyscypliny pracy i przepisów BHP; wypełnionym raportem o przebiegu praktyk zawodowych.</p> <p>Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Instytutu Sztuk Plastycznych w Cieszynie.</p> <p>Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji.</p> <p>Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię — student, organizuje je we własnym zakresie.</p> <p>Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku i/lub wybranej specjalności.</p> <p>Zaliczenie z oceną praktyk zawodowych określają zasady zapisane w module praktyk zawodowych i potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów.</p> <p>Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. Za praktykę będącą częścią programu studiów przypisuje się określoną liczbę punktów ECTS.</p> <p>Dziekan może zaliczyć praktykę na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej studenta w kraju lub za granicą, zgodnej z profilem kształcenia na kierunku studiów/specjalności wykonywanej w okresie nie krótszym niż określony w planie studiów lub innej działalności np. w ramach projektów naukowych.</p> <p>Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.</p> <p><u>Mixed Reality</u></p> <p>Celem praktyki zawodowej jest: poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem sztuk plastycznych w działalności zawodowej; kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej; przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy.</p> <p>Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa.</p> <p>Praktyka zawodowa jest obowiązkowa powinna być zrealizowana w ciągu dwóch miesięcy i obejmuje łącznie 360 godz i 12 pkt ECTS.</p> <p>Podstawą do zaliczenia praktyki zawodowej jest przedstawienie stosownych dokumentów: wypełnionym drukiem porozumienia o organizacji praktyki zawodowej studentów Uniwersytetu Śląskiego; skierowaniem na praktykę zawodową;</p>

		<p>oświadczeniem zobowiązującym studenta do przestrzegania dyscypliny pracy i przepisów BHP; wypełnionym raportem o przebiegu praktyk zawodowych.</p> <p>Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Instytutu Sztuk Plastycznych w Cieszynie.</p> <p>Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji.</p> <p>Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię — student, organizuje je we własnym zakresie.</p> <p>Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku i/lub wybranej specjalności.</p> <p>Zaliczenie z oceną praktyk zawodowych określają zasady zapisane w module praktyk zawodowych i potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów.</p> <p>Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. Za praktykę będącą częścią programu studiów przypisuje się określoną liczbę punktów ECTS.</p> <p>Dziekan może zaliczyć praktykę na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej studenta w kraju lub za granicą, zgodnej z profilem kształcenia na kierunku studiów/specjalności wykonywanej w okresie nie krótszym niż określony w planie studiów lub innej działalności np. w ramach projektów naukowych.</p> <p>Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.</p>
22.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	<p>Mixed Reality: 12,</p> <p>animacja: 12</p>
23.	<p>Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać:</p> <ul style="list-style-type: none"> na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne 	<p>Mixed Reality: 100,</p> <p>animacja: 100</p>
24.	Ogólna charakterystyka kierunku	<p>Ogólnym celem kształcenia na kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej jest wykształcenie absolwenta z tytułem magistra oraz przygotowanie go do prowadzenia samodzielnej działalności w dziedzinie projektowania gier i przestrzeni wirtualnej. Uzyskane wykształcenie pozwoli mu na otwarcie drogi do dalszego kształcenia na studiach doktoranckich oraz rozwijania własnej indywidualności. Dzięki uzyskaniu wiedzy i umiejętności bardzo poszukiwanych na rynku pracy zdobędzie możliwość zatrudnienia w</p>

		szybko rozwijającym się rynku gier i rozrywki interaktywnej, a także w agencjach reklamowych czy instytucjach kultury. Szeroki zakres uzyskanych przez absolwenta kompetencji pozwoli na obszerne spektrum przyszłej działalności zawodowej.
25.	Ogólna charakterystyka specjalności	<p><u>animacja</u></p> <p>Studia Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej, prowadzone w ramach specjalności animacja, kształcą specjalistów przygotowanych do podjęcia pracy w sektorze gier komputerowych i branży cyfrowej jako twórcy efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, prototypów mockupu oraz jako projektanci storyboardów i sekwencji filmowych. Specjalność powstaje przy wsparciu dydaktycznym ze strony specjalistów branży gier komputerowych (GD), animatorów i wykładowców uniwersyteckich.</p> <p>Specjalność animacja pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy animatorów przy współczesnych technologiach cyfrowych. Daje również umiejętności do tworzenia własnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje postaci z wykorzystaniem szkieletu 2D 3D, interakcje otoczenia czy sceny filmowe.</p> <p>Studia na specjalności animacja dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań opartych na mockupie, po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D.</p> <p>Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych. Dzięki czemu pozwala zrozumieć szereg złożonych zależności jakie towarzyszą przy powstawaniu ruchu i oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu jako spójna całość.</p> <p>Studia w ramach tego programu dają wykształcenie wyższe zawodowe na poziomie magisterskim. Studia kończą się uzyskaniem przez absolwentów dyplomu z tytułem zawodowym magistra na kierunku Projektowanie gier i rozrywki interaktywnej. Wraz z dyplomem absolwent otrzymuje suplement. Suplement do dyplomu zawiera wykaz przedmiotów kształcenia, wymiar godzin wraz z punktami ECTS, wykaz uzyskanych ocen oraz informacje o nagrodach, praktykach zawodowych i innych osiągnięciach studenta.</p> <p>Program specjalności Animacja funkcjonuje na kierunku o profilu praktycznym, przygotowującym do zawodu animatora w przemyśle gier komputerowych.</p> <p>Specjalność Animacja łączy w sobie kompetencje z zakresu animacji artystycznej z naciskiem na znajomość warsztatu animacji komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efekty specjalne, oświetlenie, tekstury, operowanie kadrem, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry).</p> <p>Specjalność przygotowuje specjalistów zdolnych do podjęcia pracy w sektorze gier komputerowych i branży cyfrowej jako twórców efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, prototypów mockupu oraz jako projektantów storyboardów i sekwencji filmowych. Specjalność powstaje przy wsparciu dydaktycznym ze strony specjalistów branży gier komputerowych (GD), animatorów i wykładowców uniwersyteckich.</p> <p>Specjalność Animacja pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy animatorów przy współczesnych technologiach cyfrowych. Daje również umiejętności do tworzenia własnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje postaci z wykorzystaniem szkieletu 2D, 3D, interakcje otoczenia czy sceny filmowe.</p> <p>Studia na specjalności Animacja dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań opartych na mockupie, po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D.</p> <p>Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych. Dzięki czemu pozwala zrozumieć szereg złożonych zależności jakie towarzyszą przy powstawaniu ruchu i oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu rozpatrywanego jako spójna całość.</p> <p>Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)</p> <p>Studia w ramach tego programu dają wykształcenie wyższe zawodowe na poziomie magisterskim. Studia kończą się uzyskaniem przez absolwentów dyplomu z tytułem zawodowym magistra sztuki na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej. Wraz z dyplomem absolwent otrzymuje suplement. Suplement do dyplomu zawiera wykaz przedmiotów kształcenia, wymiar godzin wraz z</p>

	<p>punktami ECTS, wykaz uzyskanych ocen oraz informacje o nagrodach, praktykach zawodowych i innych osiągnięciach studenta.</p> <p><u>Mixed Reality</u></p> <p>Program specjalności Mixed Reality funkcjonuje na kierunku o profilu praktycznym, przygotowującym do zawodu specjalisty VR oraz AR w przemyśle gier komputerowych.</p> <p>Specjalność Mixed Reality łączy w sobie kompetencje z zakresu technologii Augmented Reality, Virtual Reality, z naciskiem na projektowanie interakcji w VR, projektowanie interakcji w AR, implementację, animację artystyczną z naciskiem na znajomość warsztatu animacji komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efekty specjalne, operowanie kadrem, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry).</p> <p>Specjalność przygotowuje specjalistów zdolnych do podjęcia pracy w sektorze gier komputerowych i branży najnowszych technologii jako specjalistów w technologii Augmented Reality, Virtual Reality, twórców efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, oraz specjalistów w zakresie implementacji obrazu na platformy AR oraz VR. Specjalność powstaje przy wsparciu dydaktycznym ze strony specjalistów w branży gier komputerowych (GD), specjalistów VR, AR, animatorów i wykładowców uniwersyteckich.</p> <p>Specjalność Mixed Reality pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy we współczesnym rynku branży gier i najnowszych technologii, daje również umiejętności do tworzenia własnych interaktywnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje z wykorzystaniem technologii 2D, 3D, interakcje otoczenia.</p> <p>Studia na specjalności Mixed Reality dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D.</p> <p>Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych oraz na platformy VR oraz AR. Dzięki czemu pozwala zrozumieć szereg złożonych zależności jakie towarzyszą przy powstawaniu interakcji, ruchu oraz oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu rozpatrywanego jako spójna całość.</p> <p>Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)</p> <p>Studia w ramach tego programu dają wykształcenie wyższe zawodowe na poziomie magisterskim. Studia kończą się uzyskaniem przez absolwentów dyplomu z tytułem zawodowym magistra na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej. Wraz z dyplomem absolwent otrzymuje suplement. Suplement do dyplomu zawiera wykaz przedmiotów kształcenia, wymiar godzin wraz z punktami ECTS, wykaz uzyskanych ocen oraz informacje o nagrodach, praktykach zawodowych i innych osiągnięciach studenta.</p>
--	---

CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	Efekty uczenia się Po ukończeniu studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym na kierunku studiów projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
WIEDZA		
W6-PG2P-W01	ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W02	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W03	dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuki i jej związków z innymi dziedzinami współczesnego życia	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W04	samodzielnie rozwija tę wiedzę w sposób odpowiadający kierunkowi projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W05	umie tworzyć prace artystyczne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W06	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W07	wykorzystuje nabytą wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W08	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W09	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	2018_P7S_WK, 2018_dz.szt._P7S_WG
W6-PG2P-W_OOD	ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych metod naukowych oraz zna zagadnienia charakterystyczne dla wybranej dyscypliny nauki niezwiązanej z wiodącą dyscypliną kierunku studiów	2018_P7S_WG, 2018_P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI		
W6-PG2P-U01	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji w grach komputerowych	2018_dz.szt._P7S_UW
W6-PG2P-U02	umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
W6-PG2P-U03	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	2018_dz.szt._P7S_UW
W6-PG2P-U04	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	2018_dz.szt._P7S_UW
W6-PG2P-U05	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	2018_dz.szt._P7S_UW
W6-PG2P-U06	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	2018_P7S_UO, 2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
W6-PG2P-U07	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie ze kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW

W6-PG2P-U08	posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych związanych ze kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także innych źródeł	2018_dz.szt._P7S_UK
W6-PG2P-U09	Porozumiewa się w języku obcym posługując się komunikacyjnymi kompetencjami językowymi w stopniu zaawansowanym. Posiada umiejętność czytania ze zrozumieniem skomplikowanych tekstów naukowych oraz pogłębioną umiejętność przygotowania różnych prac pisemnych (w tym badawczych) oraz wystąpień ustnych dotyczących zagadnień szczegółowych z zakresu danego kierunku w języku obcym.	2018_dz.szt._P7S_UK
W6-PG2P-U10	w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi	2018_dz.szt._P7S_UK
W6-PG2P-U_OOD	ma zaawansowane umiejętności stawiania pytań badawczych i analizowania problemów lub ich praktycznego rozwiązywania na podstawie pozyskanych treści oraz zdobytych doświadczeń praktycznych i umiejętności z zakresu wybranej dyscypliny nauki niezwiązanej z wiodącą dyscypliną kierunku studiów	2018_P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
W6-PG2P-K01	jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturowych	2018_dz.szt._P7S_KR
W6-PG2P-K02	inicjuje działania artystyczne w zakresie szeroko pojętej kultury (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagających współpracy z przedstawicielami innych dziedzin sztuki i nauki)	2018_dz.szt._P7S_KO
W6-PG2P-K03	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
W6-PG2P-K04	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	2018_dz.szt._P7S_KK
W6-PG2P-K05	świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia	2018_dz.szt._P7S_KR
W6-PG2P-K06	posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej	2018_dz.szt._P7S_KK
W6-PG2P-K07	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
W6-PG2P-K08	proceedzi negocjacje i koordynuje właściwą organizację przedsięwzięcia	2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
W6-PG2P-KS_OOD	rozumie potrzebę interdyscyplinarnego podejścia do rozwiązywanych problemów, integrowania wiedzy lub wykorzystywania umiejętności z różnych dyscyplin oraz praktykowania samokształcenia służącego pogłębieniu zdobytej wiedzy	2018_P7S_KK

CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	2021/2022

Specjalność: animacja

BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

BŁOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH								I rok						II rok					
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	DIGITAL ART CZ.1	PL	Z	45		45	3		45	3									
2	PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.1	PL	Z	45		45	4		45	4									
3	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.1	PL	Z	45		45	3		45	3									
4	SILNIKI GIER CZ.1	PL	Z	45		45	5		45	5									
5	TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	3		45	3									
6	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2									
7	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2									
8	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1	PL	Z	30		30	3		30	3									
9	DIGITAL ART CZ.2	PL	Z	45		45	3					45	3						
10	PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.2	PL	Z	45		45	4					45	4						
11	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.2	PL	Z	45		45	3					45	3						
12	SILNIKI GIER CZ.2	PL	Z	45		45	5					45	5						
13	TWÓRCZE DZIAŁANIA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	2					45	2						
14	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2						
15	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2						
16	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2	PL	Z	30		30	3					30	3						
17	DIGITAL ART CZ.3	PL	Z	45		45	4								45	4			
18	PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3			
19	SILNIKI GIER CZ.3	PL	Z	45		45	4								45	4			
20	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	1								45	1			
21	DIGITAL ART CZ.4	PL	Z	45		45	1											45	1
22	SILNIKI GIER CZ.4	PL	Z	45		45	2											45	2
23	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	1											45	1
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH:				1005	0	1005	65	0	345	25	0	345	24	0	180	12	0	135	4

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH														I rok						II rok								
														rodzaj zajęć			semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E									
1	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1	PL	E	30	15	15	2	15	15	2																		
2	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2	PL	E	30	15	15	2				15	15	2															
3	MODUŁ OGÓLNOAKADEMICKI	PL	Z	30		30	2								30	2												
4	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	PL	Z	30		30	3								30	3												
5	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	PL	Z	30		30	3											30	3									
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH:				150	30	120	12	15	15	2	15	15	2	0	60	5	0	30	3									
BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH														I rok						II rok								
														rodzaj zajęć			semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E									
1	JĘZYK OBCY	–	E	30		30	2					30	2															
2	PRAKTYKI ZAWODOWE	PL	Z	360		360	12											360	12									
RAZEM BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:				390	0	390	14	0	0	0	0	30	2	0	0	0	0	360	12									
MODUŁY SPECJALNOŚCI														I rok						II rok								
														rodzaj zajęć			semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E									
1	ANIMACJA GUI, SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3		30	3																		
2	ANIMACJA GUI, SYMULACJA I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2					30	2															
3	ANIMATICS/CUTSCENES, MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	4								45	4												
4	PRACOWNIA DYPLOMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLOMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	90		90	9								90	9												
5	ANIMATICS/CUTSCENES, MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	3											45	3									
6	PRACOWNIA DYPLOMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLOMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	105		105	8											105	8									
RAZEM MODUŁY SPECJALNOŚCI:				345	0	345	29	0	30	3	0	30	2	0	135	13	0	150	11									
RAZEM SEMESTRY:				1890	30	1860	120	405	30	435	30	375	30	675	30													
OGÓŁEM								1890																				

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności animacja.

* Grupy modułów

ANIMACJA GUI, SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 1 SEMESTR

Opis:																							
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.																							
Moduły:											Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS								
ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.1											PL	Z		30	3								
SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.1											PL	Z		30	3								

ANIMACJA GUI, SYMULACJA I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 2 SEMESTR

Opis:																							
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.																							

Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	2
SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	2

ANIMATICS/CUTSCENES, MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	4
MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	4

ANIMATICS/CUTSCENES, MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU - PRZEDMIOTY DO WYBORU (AN) 4 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	3
MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	3

TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	3
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	3

TWÓRCZE DZIAŁANIA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	2

ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		45	1
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		45	1

ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		45	1
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		45	1

PRACOWNIA DYPLMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		90	9
PRACOWNIA DYPLMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		90	9

PRACOWNIA DYPLMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		105	8
PRACOWNIA DYPLMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		105	8

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	2021/2022

Specjalność: Mixed Reality

BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

BŁOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH								I rok						II rok					
						semestr 1													
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	DIGITAL ART CZ.1	PL	Z	45		45	3		45	3									
2	PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.1	PL	Z	45		45	4		45	4									
3	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.1	PL	Z	45		45	3		45	3									
4	SILNIKI GIER CZ.1	PL	Z	45		45	5		45	5									
5	TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	3		45	3									
6	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2									
7	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1	PL	Z	45		45	2		45	2									
8	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1	PL	Z	30		30	3		30	3									
9	DIGITAL ART CZ.2	PL	Z	45		45	3					45	3						
10	PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.2	PL	Z	45		45	4					45	4						
11	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.2	PL	Z	45		45	3					45	3						
12	SILNIKI GIER CZ.2	PL	Z	45		45	5					45	5						
13	TWÓRCZE DZIAŁANIA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	2					45	2						
14	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2						
15	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2	PL	Z	45		45	2					45	2						
16	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2	PL	Z	30		30	3					30	3						
17	DIGITAL ART CZ.3	PL	Z	45		45	4								45	4			
18	PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.3	PL	Z	45		45	3								45	3			
19	SILNIKI GIER CZ.3	PL	Z	45		45	4								45	4			
20	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	1								45	1			
21	DIGITAL ART CZ.4	PL	Z	45		45	1											45	1
22	SILNIKI GIER CZ.4	PL	Z	45		45	2											45	2
23	ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	1											45	1
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH:				1005	0	1005	65	0	345	25	0	345	24	0	180	12	0	135	4

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

BŁOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH											I rok						II rok					
											rodzaj zajęć						semestr 1			semestr 2		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1	PL	E	30	15	15	2	15	15	2												
2	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2	PL	E	30	15	15	2				15	15	2									

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH										I rok						II rok					
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
3	MODUŁ OGÓLNOAKADEMICKI	PL	Z	30		30	2										30	2			
4	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	PL	Z	30		30	3										30	3			
5	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	PL	Z	30		30	3												30		
				RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH:			150	30	120	12	15	15	2	15	15	2	0	60	5		
BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH										I rok						II rok					
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	JĘZYK OBCY	–	E	30		30	2					30	2								
2	PRAKTYKI ZAWODOWE	PL	Z	360		360	12											360	12		
				RAZEM BLOK INNYCH PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:			390	0	390	14	0	0	0	0	30	2	0	0	0		
MODUŁY SPECJALNOŚCI										I rok						II rok					
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W AR, PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W VR-PRZEDM. DO WYB. (MR) 1 SEM. <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3		30	3											
2	PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W AR, PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W VR-PRZEDM. DO WYB. (MR) 2 SEM. <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2					30	2								
3	PRACOWNIA DYPLOMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLOMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	90		90	9									90	9				
4	PROJEKTY AR, PROJEKTY VR-PRZEDMIOTY DO WYBORU (MR) 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	4									45	4				
5	PRACOWNIA DYPLOMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLOMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	105		105	8											105	8		
6	PROJEKTY AR, PROJEKTY VR-PRZEDMIOTY DO WYBORU (MR) 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	3											45	3		
				RAZEM MODUŁY SPECJALNOŚCI:			345	0	345	29	0	30	3	0	30	2	0	135	13		
				RAZEM SEMESTRY:			1890	30	1860	120	405	30	435	30	375	30	675	30			
OGÓŁEM										1890											

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności Mixed Reality.

* Grupy modułów

TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

Opis:									
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.									
Moduły:									
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1									
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1									

TWÓRCZE DZIAŁANIA PŁASZCZYŹNIE, TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI - PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

Opis:									
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.									

Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	2

ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		45	1
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		45	1

ZAAWANSOWANA KREACJA 2D, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:					
Studen wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		45	1
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		45	1

PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W AR, PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W VR-PRZEDM. DO WYB. (MR) 1 SEM.

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grypy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		30	3
PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W VR (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		30	3

PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W AR, PODST. I ZASADY PROJ. INTERAK. W VR-PRZEDM. DO WYB. (MR) 2 SEM.

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	2
PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W VR (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	2

PROJEKTY AR, PROJEKTY VR-PRZEDMIOTY DO WYBORU (MR) 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	4
PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	4

PROJEKTY AR, PROJEKTY VR-PRZEDMIOTY DO WYBORU (MR) 4 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykl.	E/Z	W	I	ECTS
PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	3
PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	3

PRACOWNIA DYPLOMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLOMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykl.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		90	9
PRACOWNIA DYPLOMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		90	9

PRACOWNIA DYPLOMOWA 2D, PRACOWNIA DYPLOMOWA 3D - PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykl.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		105	8
PRACOWNIA DYPLOMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		105	8

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

CZĘŚĆ D: OPIS MODUŁÓW

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-AG.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AG.1_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-AG.1_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	4
W6-PG-S2-AG.1_3	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiając swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	W6-PG2P-U05	3
W6-PG-S2-AG.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	3
W6-PG-S2-AG.1_5	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	W6-PG2P-K04	5

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem umiejętności projektowych, typografii i animacji przy projektowaniu elementów GUI. Program poszerza umiejętności projektowania GUI o animację, wiedzę z zakresu typografii i psychologii widzenia. Student poznaje poszczególne zasady, narzędzia i metody przy kompleksowym tworzenia GUI oraz interaktywnych interfejsów do gier. Efektem jest spójny z projektem interaktywny projekt GUI
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AG.1_w_1	projekt	Wykonanie ergonomicznego modelu GUI, uwzględniającego interface, menu oraz elementy nawigacji i tutorialu w wybranym projekcie gry.	W6-PG-S2-AG.1_1, W6-PG-S2-AG.1_2, W6-PG-S2-AG.1_3, W6-PG-S2-AG.1_4, W6-PG-S2-AG.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AG.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu projektowania zaawansowanych elementów GUI	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu ergonomii i psychologii widzenia przy projektowaniu i animacji interaktywnego GUI w grze	30	W6-PG-S2-AG.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA GUI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-AG.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AG.2_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-AG.2_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	4
W6-PG-S2-AG.2_3	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	W6-PG2P-U05	3
W6-PG-S2-AG.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	3
W6-PG-S2-AG.2_5	wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	W6-PG2P-K04	5

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem umiejętności projektowych, typografii i animacji przy projektowaniu elementów GUI. Program poszerza umiejętności projektowania GUI o animację, wiedzę z zakresu typografii i psychologii widzenia. Student poznaje poszczególne zasady, narzędzia i metody przy kompleksowym tworzenia GUI oraz interaktywnych interfejsów do gier. Efektem jest spójny z projektem interaktywny projekt GUI
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-AG.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AG.2_w_1	projekt	Wykonanie ergonomicznego modelu GUI, uwzględniającego interface, menu oraz elementy nawigacji i tutorialu w wybranym projekcie gry.	W6-PG-S2-AG.2_1, W6-PG-S2-AG.2_2, W6-PG-S2-AG.

			2_3, W6-PG-S2-AG.2_4, W6-PG-S2-AG.2_5
--	--	--	---------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AG.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu projektowania zaawansowanych elementów GUI	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy z zakresu ergonomii i psychologii widzenia przy projektowaniu i animacji interaktywnego GUI w grze	30	W6-PG-S2-AG.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-AC.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AC.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-AC.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-AC.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-AC.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-AC.1_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-AC.1_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem storyboardów i rozwinięciem w animatiki przy projektowaniu gier. Program poszerza umiejętności game designu, projektowania i animacji i wzbogaca o praktyczne zastosowanie edytorów w grach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montowaniu scen filmowych (cutszenek), wykorzystywanych w produkcji gier oraz zastosowanie animatorów przy różnych aspektach tworzenia gier. Efektem jest spójny z projektem animowany obraz cyfrowy.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AC.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe storyboardu i animacji wybranych elementów w grze. Zaprojektowany animatyczny fragment gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	W6-PG-S2-AC.1_1, W6-PG-S2-AC.1_2, W6-PG-S2-AC.1_3, W6-PG-S2-AC.1_4, W6-PG-S2-AC.1_5, W6-PG-S2-AC.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AC.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animatików w grach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animatików i cutscenek w grach.	45	W6-PG-S2-AC.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMATICS/ CUTSCENES (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-AC.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-AC.2_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-AC.2_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-AC.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-AC.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-AC.2_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem storyboardów i rozwinięciem w animatiki przy projektowaniu gier. Program poszerza umiejętności game designu, projektowania i animacji i wzbogaca o praktyczne zastosowanie edytorów w grach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montowaniu scen filmowych (cutszenek), wykorzystywanych w produkcji gier oraz zastosowanie animatorów przy różnych aspektach tworzenia gier .Efektem jest spójny z projektem animowany obraz cyfrowy.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-AC.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-AC.	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe storyboardu i animacji	

2_w_1		wybranych elementów w grze. Zaprojektowany animatiki wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	W6-PG-S2-AC.2_1, W6-PG-S2-AC.2_2, W6-PG-S2-AC.2_3, W6-PG-S2-AC.2_4, W6-PG-S2-AC.2_5
-------	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-AC.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animatików w grach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animatików i cutscenek w grach.	45	W6-PG-S2-AC.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-DA.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.1_1	Zna zasady grafiki rastrowej i wektorowej.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-DA.1_2	Zna formaty zapisu grafiki komputerowej.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-DA.1_3	Zna zaawansowane możliwości programów komputerowych do edycji grafiki komputerowej.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-DA.1_4	Potrafi samodzielnie tworzyć i przetwarzać grafikę komputerową.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W05	4 4 5

3. Opis modułu	
Opis	Student rozwinie wiedzę i umiejętności z zakresu cyfrowego przetwarzania obrazów, zna narzędzia edycji, potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę w autorskiej kreacji plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.1_1, W6-PG-S2-DA.1_2, W6-PG-S2-DA.1_3, W6-PG-S2-DA.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-DA.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-DA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-DA.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.2_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-DA.2_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-DA.2_3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 3
W6-PG-S2-DA.2_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.2_5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-K01	3
W6-PG-S2-DA.2_6	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze grafiki cyfrowej i dalsze pogłębianie doświadczeń i wiedzy z tej dziedziny.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-DA.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

2_w_1		zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.2_1, W6-PG-S2-DA.2_2, W6-PG-S2-DA.2_3, W6-PG-S2-DA.2_4, W6-PG-S2-DA.2_5, W6-PG-S2-DA.2_6
-------	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-DA.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-DA.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2-DA.3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.3_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice projektowej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-DA.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W05	2
W6-PG-S2-DA.3_3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 5
W6-PG-S2-DA.3_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.3_5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-DA.3_6	Potrafi w sposób krytyczny ocenić własne działania twórcze oraz inne działania z zakresu grafiki cyfrowej oraz szeroko pojętej kultury.	W6-PG2P-K06	3
W6-PG-S2-DA.3_7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-DA.3_8	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-W02	2

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi na rozwój możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego. Umożliwia znalezienie środków wyrazu artystycznego w oparciu o różne metody komputerowego kształtowania obrazu.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-DA.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.3_1, W6-PG-S2-DA.3_2, W6-PG-S2-DA.3_3, W6-PG-S2-DA.3_4, W6-PG-S2-DA.3_5, W6-PG-S2-DA.3_6, W6-PG-S2-DA.3_7, W6-PG-S2-DA.3_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-DA.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-DA.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DIGITAL ART CZ.4

Kod modułu: W6-PG-S2-DA.4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-DA.4_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice projektowej.	W6-PG2P-W03	3
W6-PG-S2-DA.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-DA.4_3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 5
W6-PG-S2-DA.4_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.4_5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-U03	4
W6-PG-S2-DA.4_6	Potrafi w sposób krytyczny ocenić własne działania twórcze oraz inne działania z zakresu grafiki cyfrowej oraz szeroko pojętej kultury.	W6-PG2P-K06	3
W6-PG-S2-DA.4_7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-DA.4_8	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi na rozwój możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego. Umożliwia znalezienie środków wyrazu artystycznego w oparciu o różne metody komputerowego kształtowania obrazu.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-DA.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.4_1, W6-PG-S2-DA.4_2, W6-PG-S2-DA.4_3, W6-PG-S2-DA.4_4, W6-PG-S2-DA.4_5, W6-PG-S2-DA.4_6, W6-PG-S2-DA.4_7, W6-PG-S2-DA.4_8

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-DA.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-DA.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY

Kod modułu: W6-PG-S2-JO

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-JO_1	Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu.	W6-PG2P-U09	3
W6-PG-S2-JO_2	Formuluje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.	W6-PG2P-U09	3
W6-PG-S2-JO_3	Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów.	W6-PG2P-U09	3
W6-PG-S2-JO_4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	W6-PG2P-U09	3
W6-PG-S2-JO_5	Rozumie potrzebę dalszego kształcenia, dokonuje samooceny, potrafi uzupełniać i doskonalić nabytą wiedzę i umiejętności; potrafi pracować w zespole, komunikować się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim, potrafi wykorzystywać zdolności interpersonalne.	W6-PG2P-K05 W6-PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-JO_w_1	Egzamin	Całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5.	W6-PG-S2-JO_1, W6-PG-S2-JO_2, W6-PG-S2-JO_3, W6-

			PG-S2-JO_4, W6-PG-S2-JO_5
--	--	--	---------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-JO_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie e-learningowej.	30	W6-PG-S2-JO_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MODUŁ OGÓLNOAKADEMICKI

Kod modułu: W6-PG-S2-MO1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-MO1_1	Osoba studiująca rozumie wzajemne relacje nauk humanistycznych, społecznych, przyrodniczych, ścisłych, technicznych i sztuki.	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
W6-PG-S2-MO1_2	Osoba studiująca potrafi zestawiać ze sobą informacje z różnych dziedzin wiedzy, tworząc spójny obraz interdyscyplinarnego zagadnienia.	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
W6-PG-S2-MO1_3	Osoba studiująca potrafi wyszukiwać potrzebne wiadomości w źródłach różnego typu i umie je krytycznie selekcjonować.	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
W6-PG-S2-MO1_4	Osoba studiująca potrafi swobodnie poruszać się w obszarze podstawowych pojęć dotyczących zagadnień poruszanych w ramach modułu, szczegółowo przedstawionych w odpowiednich sylabusach	W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	3 3
W6-PG-S2-MO1_5	Osoba studiująca zyskuje potrzebę i nawyk docierania do informacji źródłowych spoza źródeł treści właściwych dla studiowanego kierunku	W6-PG2P-KS_OOD W6-PG2P-U_OOD W6-PG2P-W_OOD	2 2 2

3. Opis modułu

Opis	<p>Celem modułu jest rozszerzenie ogólnej wiedzy i umiejętności osoby studiującej, wykraczających poza jej kierunek studiów oraz zainspirowanie do samodzielnego rozwijania pasji naukowych i twórczych. Zagadnienia podejmowane w ramach modułu mają na celu z jednej strony rozbudzenie ciekawości, a z drugiej – wskazanie na przydatność interdyscyplinarnej wiedzy i zróżnicowanych umiejętności w życiu zawodowym oraz w relacjach i interakcjach społecznych a także działaniach skierowanych na różne pola aktywności. Dzięki temu osoby studiujące mają szansę na wzbudzenie w sobie potrzeby uzupełniania wiedzy i umiejętności spoza wykształcenia kierunkowego.</p> <p>W ramach modułu ogólnoakademickiego proponuje się zajęcia (wykłady i/lub ćwiczenia/konwersatoria lub zajęcia praktyczne) polegające zarówno na podawaniu wiedzy w sposób uwzględniający nowatorskie i profesjonalne zasady prezentacji jak i metody interaktywne, angażujące osób studiujących do czynnego udziału w zajęciach.</p> <p>Interdyscyplinarne założenia modułu uwzględniają możliwość jego współprowadzenia przez nauczycieli akademickich reprezentujących różne dyscypliny naukowe, co pozwoli na wieloaspektowe spojrzenie na przedstawiane zagadnienia. Ponadto moduł uwzględnia możliwość realizacji w języku angielskim i innych językach. Osoba studiująca dokonuje wyboru tematyki zajęć spośród propozycji zgłoszonych w ramach modułu.</p>
Wymagania wstępne	

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-MO1_w_1	sprawdzian	Sprawdzian wiadomości w formie pisemnej lub ustnej zgodny z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	W6-PG-S2-MO1_1, W6-PG-S2-MO1_2, W6-PG-S2-MO1_3, W6-PG-S2-MO1_4, W6-PG-S2-MO1_5
W6-PG-S2-MO1_w_2	ocena ciągła	Bieżąca ocena indywidualnej pracy osób studiujących, będąca średnią z ocen z aktywności realizowanych w trakcie zajęć, zgodna z opisem sposobu weryfikacji zawartej w sylabusie.	W6-PG-S2-MO1_1, W6-PG-S2-MO1_2, W6-PG-S2-MO1_3, W6-PG-S2-MO1_4, W6-PG-S2-MO1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-MO1_fs_1	w zależności od wyboru	W zależności od typu zajęć wykorzystywane mogą być następujące metody: podająca, problemowa, zadaniowa, projektowa, analiza materiału źródłowego etc.	30	Samodzielna, wnikliwa lektura wskazanych w sylabusie materiałów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy lub umiejętności zdobytej w trakcie zajęć.	30	W6-PG-S2-MO1_w_1, W6-PG-S2-MO1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-MRO.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-MRO.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających własną realizację artystyczną w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-MRO.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-MRO.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	2
W6-PG-S2-MRO.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	4
W6-PG-S2-MRO.1_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-MRO.1_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem montażu przy składaniu wyreżyserowanych materiałów filmowych w grze. Program poszerza umiejętności planowania, projektowania i montażu o edytory reżyserskie w silniku gry. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montażu. Efektem jest spójny z projektem obraz wideo.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-MRO.1_w_1	projekt pracy	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności reżyserskie i montażowe w grach.	W6-PG-S2-MRO.1_1, W6-PG-S2-MRO.1_2, W6-PG-S2-MRO.1_3, W6-PG-S2-MRO.1_4, W6-PG-S2-MRO.1_5, W6-PG-S2-MRO.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-MRO.1_fs_1	ćwiczenia	Zastosowanie praktycznej wiedzy z zakresu reżyserii i montażu obrazu cyfrowego w grach i filmach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem i reżyserią wybranych fragmentów gry	45	W6-PG-S2-MRO.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: MONTAŻ I REŻYSERIA OBRAZU (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-MRO.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-MRO.2_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających własną realizację artystyczną w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-MRO.2_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-MRO.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	2
W6-PG-S2-MRO.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	4
W6-PG-S2-MRO.2_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-MRO.2_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem montażu przy składaniu wyreżyserowanych materiałów filmowych w grze. Program poszerza umiejętności planowania, projektowania i montażu o edytory reżyserskie w silniku gry. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby przy reżyserowaniu i montażu. Efektem jest spójny z projektem obraz wideo.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-MRO.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-MRO.2_w_1	projekt pracy	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności reżyserskie i montażowe w grach	W6-PG-S2-MRO.2_1, W6-PG-S2-MRO.2_2, W6-PG-S2-MRO.2_3, W6-PG-S2-MRO.2_4, W6-PG-S2-MRO.2_5, W6-PG-S2-MRO.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-MRO.2_fs_1	ćwiczenia	Zastosowanie praktycznej wiedzy z zakresu reżyserii i montażu obrazu cyfrowego w grach i filmach.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem i reżyserią wybranych fragmentów gry.	45	W6-PG-S2-MRO.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2- PZPIAR.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIAR.1_1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01	3
		W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	W6-PG2P-U01	3
		W6-PG2P-U02	4
W6-PG-S2-PZPIAR.1_4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U06	3
		W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_5	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01	3
		W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_6	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej) oraz projektowaniem interakcji. Student poznaje podstawy i zasady projektowania interakcji w AR. Program poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebą rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach.
------	---

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6PG-S2-PZPIAR.1_w_	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności tworzenia animacji, implementacji filmu lub animacji oraz zastosowania interakcji na platformie AR.	W6-PG-S2-PZPIAR.1_1, W6-PG-S2-PZPIAR.1_2, W6-PG-S2-PZPIAR.1_3, W6-PG-S2-PZPIAR.1_4, W6-PG-S2-PZPIAR.1_5, W6-PG-S2-PZPIAR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIAR.1_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia interakcji na platformie AR	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją, implementacją oraz wykorzystaniem platformy AR	30	W6PG-S2- PZPIAR.1_w_

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIAR.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIAR.2_1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01	5
		W6-PG2P-W02	5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03	5
		W6-PG2P-W04	5
		W6-PG2P-W05	5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	W6-PG2P-U01	5
		W6-PG2P-U02	5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U06	5
		W6-PG2P-U07	5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_5	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Program poszerza umiejętności studenta związane z zasadami projektowania a przede wszystkim zastosowania interakcji w AR. Program w sposób zaawansowany poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebą rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje zaawansowane poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base, Projection AR. Student implementuje swoje projekty przy zastosowaniu narzędzi takich jak: AR Core, Vuforia, Ar Kit. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji oraz wprowadzenia w nie elementów interakcji odpowiadających wymogom platformy AR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2- PZPIAR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PZPIAR.2_w	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowania interakcji na potrzeby platformy AR	W6-PG-S2-PZPIAR.2_1, W6-PG-S2-PZPIAR.2_2, W6-PG-S2-PZPIAR.2_3, W6-PG-S2-PZPIAR.2_4, W6-PG-S2-PZPIAR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIAR.2_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animacji oraz implementacji na platformę AR elementów interaktywnych	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej implementacją elementów interaktywnych na platformę AR	15	W6-PG-S2- PZPIAR.2_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W VR (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIVR.1_1	Zna zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	3 3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PZPIVR.1_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PZPIVR.1_5	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_6	Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, oraz zastosowaniu interakcji na platformie VR przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality, interakcji stosowanej przy użyciu tej platformy, zarówno stosowania interakcji w animacji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outsaid-in; PC vs Standalone) Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia autorskiego projektu z elementami interakcji na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PZPIVR.1_w	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR oraz zastosowania w niej interakcji. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR.	W6-PG-S2- PZPIVR.1_1, W6-PG-S2- PZPIVR.1_2, W6-PG-S2- PZPIVR.1_3, W6-PG-S2- PZPIVR.1_4, W6-PG-S2- PZPIVR.1_5, W6-PG-S2- PZPIVR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIVR.1-f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animacji 2D oraz 3D	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z interakcją w projekcie oraz implementacją na platformę VR	30	W6-PG-S2- PZPIVR.1_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W VR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIVR.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	4 4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PZPIVR.2_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_5	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat podstaw i zasad projektowania Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi przy projektowaniu rzeczywistości rozszerzonej i odpowiedniego ich doboru, na poziomie podstawowym. Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia prostego autorskiego projektu na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
		Wykonanie i prezentacja prostego projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy	

W6-PG-S2-PZPIVR.2_w	projekt	VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D z elementami 3D, zaimplementowanie grafiki na platformę VR.	W6-PG-S2- PZPIVR.2_1, W6-PG-S2- PZPIVR.2_2, W6-PG-S2- PZPIVR.2_3, W6-PG-S2- PZPIVR.2_4, W6-PG-S2- PZPIVR.2_5
---------------------	---------	---	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PZPIVR.2_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2D z elementami 3D i implementacją na platformę VR	15	W6-PG-S2- PZPIVR.2_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PD2D.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PD2D.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 2D.	W6-PG2P-W06	4
		W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PD2D.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 2D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-PD2D.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04	3
		W6-PG2P-K08	2
		W6-PG2P-U10	3
W6-PG-S2-PD2D.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02	3
		W6-PG2P-U01	4
W6-PG-S2-PD2D.1_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań.	W6-PG2P-K06	2
		W6-PG2P-U04	2
W6-PG-S2-PD2D.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-PG2P-K05	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy. Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD2D.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD2D.1_1, W6-PG-S2-PD2D.1_2, W6-PG-S2-PD2D.1_3, W6-PG-S2-PD2D.1_4, W6-PG-S2-PD2D.1_5, W6-PG-S2-PD2D.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD2D.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	W6-PG-S2-PD2D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, 2D (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PD2D.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PD2D.2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 2D.	W6-PG2P-W06 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-PD2D.2_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 2D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U07	3 5
W6-PG-S2-PD2D.2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04 W6-PG2P-K08 W6-PG2P-U10	4 2 4
W6-PG-S2-PD2D.2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-U01	4 4
W6-PG-S2-PD2D.2_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U04	4 4
W6-PG-S2-PD2D.2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-PG2P-K05	4

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy. Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-PD2D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD2D.2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD2D.2_1, W6-PG-S2-PD2D.2_2, W6-PG-S2-PD2D.2_3, W6-PG-S2-PD2D.2_4, W6-PG-S2-PD2D.2_5, W6-PG-S2-PD2D.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD2D.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci).	105	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	W6-PG-S2-PD2D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PD3D.1

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PD3D.1_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 3D.	W6-PG2P-W06	4
		W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PD3D.1_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 3D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-PD3D.1_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04	3
		W6-PG2P-K08	2
		W6-PG2P-U10	3
W6-PG-S2-PD3D.1_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02	3
		W6-PG2P-U01	4
W6-PG-S2-PD3D.1_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	W6-PG2P-K06	2
		W6-PG2P-U04	2
W6-PG-S2-PD3D.1_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-PG2P-K05	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy. Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD3D.1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD3D.1_1, W6-PG-S2-PD3D.1_2, W6-PG-S2-PD3D.1_3, W6-PG-S2-PD3D.1_4, W6-PG-S2-PD3D.1_5, W6-PG-S2-PD3D.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD3D.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	W6-PG-S2-PD3D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, 3D (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PD3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PD3D.2_1	Znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier 3D.	W6-PG2P-W06	4
		W6-PG2P-W08	4
W6-PG-S2-PD3D.2_2	Umiejętność samodzielnego realizowania koncepcji graficznych gier 3D w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-U07	5
W6-PG-S2-PD3D.2_3	Znajomość formy prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K04	4
		W6-PG2P-K08	2
		W6-PG2P-U10	4
W6-PG-S2-PD3D.2_4	Umiejętność zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	W6-PG2P-K02	4
		W6-PG2P-U01	4
W6-PG-S2-PD3D.2_5	Umiejętność samooceny zdolność do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań .	W6-PG2P-K06	4
		W6-PG2P-U04	4
W6-PG-S2-PD3D.2_6	Umiejętność adaptacji do rozwoju technologicznego rynku pracy.	W6-PG2P-K05	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie, w oparciu o wskazówki, wykonać kompletny, logicznie spójny, interesujący artystycznie, poparty wiedzą teoretyczną oraz wysokim poziomem umiejętności technicznych projekt dyplomowy. Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-PD3D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PD3D.2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PD3D.2_1, W6-PG-S2-PD3D.2_2, W6-PG-S2-PD3D.2_3, W6-PG-S2-PD3D.2_4, W6-PG-S2-PD3D.2_5, W6-PG-S2-PD3D.2_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PD3D.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci).	105	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	90	W6-PG-S2-PD3D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PK.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PK.1_1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	1 3
W6-PG-S2-PK.1_2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PK.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PK.1_4	Posiada podstawową umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	2 2
W6-PG-S2-PK.1_5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-PG2P-U02	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny w autorskich grafikach koncepcyjnych. Będzie poznawał różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PK.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.1_1, W6-PG-S2-PK.1_2, W6-PG-S2-PK.

			1_3, W6-PG-S2-PK.1_4, W6-PG-S2-PK.1_5
--	--	--	---------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PK.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-PK.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PK.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PK.2_1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	2 3
W6-PG-S2-PK.2_2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PK.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PK.2_4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	3 3
W6-PG-S2-PK.2_5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-PG2P-U02	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny w autorskich grafikach koncepcyjnych. Będzie poznawał różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-PK.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PK.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.2_1, W6-PG-S2-PK.2_2, W6-PG-S2-PK.

			2_3, W6-PG-S2-PK.2_4, W6-PG-S2-PK.2_5
--	--	--	---------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PK.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-PK.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2-PK.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu				
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)	
W6-PG-S2-PK.3_1	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w grach komputerowych.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	2 3	
W6-PG-S2-PK.3_2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4	
W6-PG-S2-PK.3_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3	
W6-PG-S2-PK.3_4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	3 3	
W6-PG-S2-PK.3_5	Umie realizować zaawansowane projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-PG2P-U02	4	
W6-PG-S2-PK.3_6	Posiada i samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację autorskich projektów koncepcyjnych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-U07	3 4	
W6-PG-S2-PK.3_7	Posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	W6-PG2P-U06	3	

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować, zanalizować oraz zinterpretować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język grafiki koncepcyjnej. Będzie rozwijał różne metody pracy, wzbogacał język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu. Student będzie przygotowany do pracy w zespole i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-PK.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PK.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.3_1, W6-PG-S2-PK.3_2, W6-PG-S2-PK.3_3, W6-PG-S2-PK.3_4, W6-PG-S2-PK.3_5, W6-PG-S2-PK.3_6, W6-PG-S2-PK.3_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PK.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-PK.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KREATYWNA CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-KR.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-KR.1_1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań.	W6-PG2P-U03	2
W6-PG-S2-KR.1_2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-KR.1_3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-KR.1_4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-KR.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-KR.1_1, W6-PG-S2-KR.1_2, W6-PG-S2-KR.1_3, W6-PG-S2-KR.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów uczenia się
W6-PG-S2-KR.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	W6-PG-S2-KR.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KREATYWNA CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-KR.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-KR.2_1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań we współpracy z innymi osobami.	W6-PG2P-U03	2
W6-PG-S2-KR.2_2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-KR.2_3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-KR.2_4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne we współdziałaniu w grupie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu W6-PG-S2-PK.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-KR.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-KR.2_1, W6-PG-S2-KR.2_2, W6-PG-S2-KR.2_3, W6-PG-S2-KR.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów uczenia się
W6-PG-S2-KR.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	W6-PG-S2-KR.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRAKTYKI ZAWODOWE

Kod modułu: W6-PG-S2-PRA

1. Liczba punktów ECTS: 12

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PRA_1	Znajomość zasady pracy zespołowej w firmach projektujących gry.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-K06 W6-PG2P-K07 W6-PG2P-U05	4 4 4 4
W6-PG-S2-PRA_2	Umiejętność adaptacji się do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	W6-PG2P-K05	3
W6-PG-S2-PRA_3	Umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych.	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PRA_4	Umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-K03 W6-PG2P-K04 W6-PG2P-K07	4 4 4 4
W6-PG-S2-PRA_5	Znajomość zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	W6-PG2P-W09	4
W6-PG-S2-PRA_6	Znajomość posługiwania się terminologią fachową w języku obcym.	W6-PG2P-U09	4
W6-PG-S2-PRA_7	Znajomość form prezentacji publicznych, umiejętność zaprezentowania swoich dokonań.	W6-PG2P-K08 W6-PG2P-U10	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin artystycznych i inżynierskich. Pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PRA.1_w_1	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PRA_1, W6-PG-S2-PRA_2, W6-PG-S2-PRA_3, W6-PG-S2-PRA_4, W6-PG-S2-PRA_5, W6-PG-S2-PRA_6, W6-PG-S2-PRA_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PRA.1_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci).	360	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk.	0	W6-PG-S2-PRA.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PAR.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PAR.1_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PAR.1_2	Posiada umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W07	1 3 2
W6-PG-S2-PAR.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PAR.1_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	1 2
W6-PG-S2-PAR.1_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U06 W6-PG2P-W02	3 3 2
W6-PG-S2-PAR.1_6	Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Student poznaje podstawy i zasady projektowania animacji dedykowanej potrzebą platformy rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji odpowiadających wymogom platformy AR.

Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PAR.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe wykorzystania AR, Zaprojektowany fragment gry lub animacja sekwencji według uzgodnionego scenariusza z zastosowaniem markerów AR	W6-PG-S2- PAR.1_1, W6-PG-S2- PAR.1_2, W6-PG-S2- PAR.1_3, W6-PG-S2- PAR.1_4, W6-PG-S2- PAR.1_5, W6-PG-S2- PAR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PAR.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia rzeczywistości rozszerzonej	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animacji, marker base, marker less, superimposition base	45	W6-PG-S2- PAR.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PAR.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PAR.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PAR.2_2	Posiada umiejętność samodzielnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	W6-PG2P-U01	4
		W6-PG2P-U02	3
		W6-PG2P-W07	2
W6-PG-S2-PAR.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PAR.2_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01	1
		W6-PG2P-W05	2
W6-PG-S2-PAR.2_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	W6-PG2P-K06	3
		W6-PG2P-U06	4
		W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Program poszerza umiejętności studenta związane z zasadami projektowania oraz zastosowania interakcji w AR. Program poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebie rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje zaawansowane poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base, Projection AR. Student implementuje swoje projekty przy zastosowaniu narzędzi takich jak: AR Core, Vuforia, Ar Kit. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji odpowiadających wymogom platformy AR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PAR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PAR.2_w_1	projekt	Zaprojektowany fragment gry lub animacja sekwencji według uzgodnionego scenariusza z zastosowaniem markerów AR, implementacja za pomocą odpowiednich narzędzi takich jak: Vuforia, AR Core, AR Kit.	W6-PG-S2- PAR.2_1, W6-PG-S2- PAR.2_2, W6-PG-S2- PAR.2_3, W6-PG-S2- PAR.2_4, W6-PG-S2- PAR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PAR.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu poruszania się w rzeczywistości rozszerzonej	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją, rzeczywistością rozszerzoną oraz implementacją	45	W6-PG-S2- PAR.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PVR.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PVR.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PVR.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-PVR.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PVR.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-PVR.1_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-PVR.1_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outsaid-in; PC vs Standalone) Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia autorskiego projektu na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PVR.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR.	W6-PG-S2- PVR.1_1, W6-PG-S2- PVR.1_2, W6-PG-S2- PVR.1_3, W6-PG-S2- PVR.1_4, W6-PG-S2- PVR.1_5, W6-PG-S2- PVR.1_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PVR.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2 oraz 3D i implementacją na platformę VR	45	W6-PG-S2- PVR.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PVR.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PVR.2_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PVR.2_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-PVR.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PVR.2_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi.	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-PVR.2_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej.	W6-PG2P-W09	3

3. Opis modułu	
Opis	Student kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych. Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza zaawansowaną wiedzę na temat Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza na poziomie zaawansowanym wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outsaid-in; PC vs Standalone) Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia oryginalnego autorskiego projektu na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PVR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PVR.2_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności implementacji animacji 2D oraz 3D na platformę VR. Zaprojektowanie interaktywnej animacji wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	W6-PG-S2- PVR.2_1, W6-PG-S2- PVR.2_2, W6-PG-S2- PVR.2_3, W6-PG-S2- PVR.2_4, W6-PG-S2- PVR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć

kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PVR.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu animacji 2D, 3D oraz platformy VR.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z implementacją animacji oraz filmów na platformę VR	45	W6-PG-S2- PVR.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-SEM.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SEM.1_1	Posiada zróżnicowaną wiedzę w zakresie teoretycznej refleksji o sztuce.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-SEM.1_10	Potrafi zastosować w praktyce w pracy pisemnej (bądź prezentacji ustnej) określoną koncepcję Interpretacyjną związaną z opisem i analizą dzieła sztuki.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.1_11	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.1_12	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych i prezentacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.	W6-PG2P-U08 W6-PG2P-U10	4 4
W6-PG-S2-SEM.1_13	Dysponuje umiejętnością analitycznego wykorzystania źródeł w praktyce interpretacyjnej i w przygotowywaniu prac pisemnych i wystąpień ustnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.1_2	Dysponuje świadomością uwarunkowań kontekstualnych dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.1_3	Dysponuje ugruntowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz kulturowych, historycznych i metodologicznych aspektach doświadczenia sztuki.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.1_4	Ma świadomość reorientacji i zmian charakteryzujących kulturę współczesną.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.1_5	Dysponuje wiedzą o relacjach sztuki z innymi dziedzinami kultury	W6-PG2P-W02 W6-PG2P-W03	3 3
W6-PG-S2-SEM.1_6	Zna wiodące strategie interpretacyjne sztuki oraz związaną z tym literaturę.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.1_7	Samodzielnie pogłębia świadomość metodologiczną dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03	3

		W6-PG2P-W04	3
W6-PG-S2-SEM.1_8	Dysponuje wiedzą o kulturze artystycznej i praktyce interpretacyjnej i potrafi ją wykorzystać w obrębie własnych przedsięwzięć teoretycznych.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W07 W6-PG2P-W08	4 4 4
W6-PG-S2-SEM.1_9	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych (w zakresie kształtowania problematyki). Potrafi przygotować rozbudowaną pracę pisemną (np. pracę magisterską).	W6-PG2P-U08	5

3. Opis modułu

Opis	Moduł prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację rozbudowanych prac pisemnych. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru grafiki, sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Wymagania wstępne	Ogólna wiedza z dziejów sztuki, grafiki, kultury artystycznej oraz wybranych koncepcji teoretycznych w zakresie analizy i interpretacji dzieła sztuki.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6- PG2A-SEM.1_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja podejmowanej w pracy	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej.	W6-PG-S2-SEM.1_1, W6-PG-S2-SEM.1_12, W6-PG-S2-SEM.1_13, W6-PG-S2-SEM.1_2, W6-PG-S2-SEM.1_3, W6-PG-S2-SEM.1_4, W6-PG-S2-SEM.1_5, W6-PG-S2-SEM.1_6, W6-PG-S2-SEM.1_7, W6-PG-S2-SEM.1_8
W6- PG2A-SEM.1_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki szczegółowej i świadomości kontekstualnych uwikłań dzieła sztuki. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej.	W6-PG-S2-SEM.1_1, W6-PG-S2-SEM.1_10, W6-PG-S2-SEM.1_11, W6-PG-S2-SEM.1_12, W6-PG-S2-SEM.1_13, W6-PG-S2-SEM.1_2, W6-PG-S2-SEM.1_3, W6-PG-S2-SEM.1_4, W6-PG-S2-SEM.1_5, W6-PG-S2-SEM.1_6, W6-PG-S2-SEM.1_7, W6-PG-S2-SEM.1_8, W6-PG-S2-SEM.1_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów uczenia się
W6-PG-S2-SEM.1_fs_1	ćwiczenia	Zróżnicowane metody obejmują: omówienia, wykłady problemowe, konsultacje, prezentacje audiowizualne, analizę zagadnień przygotowywanych przez studentów, pracę nad tekstami i źródłami. Studenci ponadto opracowują wybrane zagadnienia w formie pisemnej oraz uczestniczą w omawianiu prezentacji opracowanych przez inne osoby.	30	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień związanych z realizowaną pracą pisemną; pogłębianie świadomości metodologicznej i znajomości zastosowanej koncepcji interpretacyjnej. Pisanie i redagowanie pracy pisemnej.	45	W6- PG2A-SEM.1_w_1, W6- PG2A-SEM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-SEM.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SEM.2_1	Posiada zróżnicowaną wiedzę w zakresie teoretycznej refleksji o sztuce.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-SEM.2_10	Potrafi zastosować w praktyce w pracy pisemnej (bądź prezentacji ustnej) określoną koncepcję Interpretacyjną związaną z opisem i analizą dzieła sztuki.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.2_11	Posiada pogłębione umiejętności redagowania prac pisemnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.2_12	Posiada umiejętność i swobodę wystąpień ustnych i prezentacji z wykorzystaniem technologii cyfrowych.	W6-PG2P-U08 W6-PG2P-U10	4 4
W6-PG-S2-SEM.2_13	Dysponuje umiejętnością analitycznego wykorzystania źródeł w praktyce interpretacyjnej i w przygotowywaniu prac pisemnych i wystąpień ustnych.	W6-PG2P-U08	4
W6-PG-S2-SEM.2_2	Dysponuje świadomością uwarunkowań kontekstualnych dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.2_3	Dysponuje ugruntowaną wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz kulturowych, historycznych i metodologicznych aspektach doświadczenia sztuki.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.2_4	Ma świadomość reorientacji i zmian charakteryzujących kulturę współczesną.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.2_5	Dysponuje wiedzą o relacjach sztuki z innymi dziedzinami kultury	W6-PG2P-W02 W6-PG2P-W03	3 3
W6-PG-S2-SEM.2_6	Zna wiodące strategie interpretacyjne sztuki oraz związaną z tym literaturę.	W6-PG2P-W03	4
W6-PG-S2-SEM.2_7	Samodzielnie pogłębia świadomość metodologiczną dyskursu o sztuce.	W6-PG2P-W03	3

		W6-PG2P-W04	3
W6-PG-S2-SEM.2_8	Dysponuje wiedzą o kulturze artystycznej i praktyce interpretacyjnej i potrafi ją wykorzystać w obrębie własnych przedsięwzięć teoretycznych.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W07 W6-PG2P-W08	4 4 4
W6-PG-S2-SEM.2_9	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych (w zakresie kształtowania problematyki). Potrafi przygotować rozbudowaną pracę pisemną (np. pracę magisterską).	W6-PG2P-U08	5

3. Opis modułu

Opis	Moduł prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację rozbudowanych prac pisemnych. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru grafiki, sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł CZ.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SEM.2_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja podejmowanej w pracy	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej.	W6-PG-S2-SEM.2_1, W6-PG-S2-SEM.2_12, W6-PG-S2-SEM.2_13, W6-PG-S2-SEM.2_2, W6-PG-S2-SEM.2_3, W6-PG-S2-SEM.2_4, W6-PG-S2-SEM.2_5, W6-PG-S2-SEM.2_6, W6-PG-S2-SEM.2_7, W6-PG-S2-SEM.2_8
W6-PG-S2-SEM.2_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki szczegółowej i świadomości kontekstualnych uwikłań dzieła sztuki. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest ukończenie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej wraz z gotowością do obrony.	W6-PG-S2-SEM.2_1, W6-PG-S2-SEM.2_10, W6-PG-S2-SEM.2_11, W6-PG-S2-SEM.2_12, W6-PG-S2-SEM.2_13, W6-PG-S2-SEM.2_2, W6-PG-S2-SEM.2_3, W6-PG-S2-SEM.2_4, W6-PG-S2-SEM.2_5, W6-PG-S2-SEM.2_6, W6-PG-S2-SEM.2_7, W6-PG-S2-SEM.2_8, W6-PG-S2-SEM.2_9

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	efektów uczenia się
W6-PG-S2-SEM.2_fs_1	ćwiczenia	Zróżnicowane metody obejmują: omówienia, wykłady problemowe, konsultacje, prezentacje audiowizualne, analizę zagadnień przygotowywanych przez studentów, pracę nad tekstami i źródłami. Studenci ponadto opracowują wybrane zagadnienia w formie pisemnej oraz uczestniczą w omawianiu prezentacji opracowanych przez inne osoby.	30	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień związanych z realizowaną pracą pisemną; pogłębianie świadomości metodologicznej i znajomości zastosowanej koncepcji interpretacyjnej. Pisanie i redagowanie pracy pisemnej.	105	W6-PG-S2-SEM.2_w_1, W6-PG-S2-SEM.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.1_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.1_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.1_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.1_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SG.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.1_1, W6-PG-S2-SG.1_2, W6-PG-S2-SG.1_3, W6-PG-S2-SG.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SG.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-SG.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.2_1	Posiada znajomość podstawowych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.2_2	Posiada znajomość podstawowych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.2_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.2_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Przygotowanie do pracy z oprogramowaniem umożliwiającym tworzenie gier i aplikacji interaktywnych. Student zdobędzie podstawową wiedzę i umiejętności pozwalające na samodzielne tworzenie poziomów gier.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SG.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SG.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.2_1, W6-PG-S2-SG.2_2, W6-PG-S2-SG.2_3, W6-PG-S2-SG.2_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SG.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-SG.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.3

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.3_1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.3_2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.3_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.3_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-SG.3_5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SG.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SG.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.3_1, W6-PG-S2-SG.3_2, W6-PG-S2-SG.

			3_3, W6-PG-S2-SG.3_4, W6-PG-S2-SG.3_5
--	--	--	---------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SG.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-SG.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SILNIKI GIER CZ.4

Kod modułu: W6-PG-S2-SG.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SG.4_1	Posiada znajomość różnych rodzajów silników gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.4_2	Posiada znajomość różnych technik i technologii wykorzystywanych w silnikach gier.	W6-PG2P-W06	3
W6-PG-S2-SG.4_3	Posiada umiejętność tworzenia poziomów gier.	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SG.4_4	Umiejętność importowania i przetwarzania obiektów graficznych i dźwiękowych w silnikach gier.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-SG.4_5	Umiejętność tworzenia interakcji pomiędzy obiektami w silniku gry.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SG.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6_PG1A_SG.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-SG.4_1, W6-PG-S2-SG.4_2, W6-PG-S2-SG.

			4_3, W6-PG-S2-SG.4_4, W6-PG-S2-SG.4_5
--	--	--	---------------------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SG.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6_PG1A_SG.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-SON.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SON.1_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-SON.1_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-SON.1_3	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SON.1_4	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	2

3. Opis modułu

Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym projektowaniem efektów specjalnych oraz elementów interaktywnych w grze. Student implementuje zaprojektowane efekty i animacje do levelu gry. Program poszerza umiejętności i wiedzę związaną z level designem o animację i efekty specjalne oraz uczy zaawansowanych edytorów silnika w grze. Student poznaje skomplikowane współzależności i wzajemne oddziaływanie obiektów, zastosowania efektów i animacji 2D i 3D na poszczególnych etapach projektowania levelu gry. Efektem jest spójny level gry w warstwie obiektów efektów i animacji.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SON.1_w_1	wykonanie zadań i projektu	Weryfikacja umiejętności i wiedzy w oparciu o stopień realizacji zadań i poziomu przedstawionego projektu. weryfikacja wiedzy	W6-PG-S2-SON.1_1, W6-PG-S2-SON.1_2, W6-PG-S2-

		w zakresie wybranego problemu. Animacja obiektów wybranego poziomu gry i wykorzystanie partycji jako dopełnienie efektu końcowego	SON.1_3, W6-PG-S2-SON.1_4
--	--	---	---------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SON.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy na poszczególnych etapach projektowania poziomów w grze. Projektowanie i symulacja	30	Rozwiązywanie zadań praktycznych – tworzenie i animacja assetów 2D i 3D, projektowanie symulacji i interakcji na poszczególnych poziomach gry. Konsultowanie postępu z prowadzącym, prezentowanie na przeglądach. Samodzielna realizacja końcowa projektu będącego odpowiedzią na zadania.	30	W6-PG-S2-SON.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SYMULACJE I ODDZIAŁYWANIE NASTĘPSTW (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-SON.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-SON.2_1	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-SON.2_2	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-SON.2_3	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-SON.2_4	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	2

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym projektowaniem efektów specjalnych oraz elementów interaktywnych w grze. Student implementuje zaprojektowane efekty i animacje do levelu gry. Program poszerza umiejętności i wiedzę związaną z level designem o animację i efekty specjalne oraz uczy zaawansowanych edytorów silnika w grze. Student poznaje skomplikowane współzależności i wzajemne oddziaływanie obiektów, zastosowania efektów i animacji 2D i 3D na poszczególnych etapach projektowania levelu gry. Efektem jest spójny level gry w warstwie obiektów efektów i animacji.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-SON.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-SON.2_w_1	wykonanie zadań i projektu	Weryfikacja umiejętności i wiedzy w oparciu o stopień realizacji zadań i poziomu przedstawionego projektu. weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu. Animacja	W6-PG-S2-SON.2_1, W6-PG-S2-SON.2_2, W6-PG-S2-

		obiektów wybranego poziomu gry i wykorzystanie partycji jako dopełnienie efektu końcowego	SON.2_3, W6-PG-S2-SON.2_4
--	--	---	---------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-SON.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne zastosowanie wiedzy na poszczególnych etapach projektowania poziomów w grze. Projektowanie i symulacja	30	Rozwiązywanie zadań praktycznych – tworzenie i animacja assetów 2D i 3D, projektowanie symulacji i interakcji na poszczególnych poziomach gry. Konsultowanie postępu z prowadzącym, prezentowanie na przeglądach. Samodzielna realizacja końcowa projektu będącego odpowiedzią na zadania.	30	W6-PG-S2-SON.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-TDNP.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDNP.1_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDNP.1_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDNP.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDNP.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDNP.1_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język plastyki w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał narzędzia malarskie i graficzne oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDNP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDNP.1_1, W6-PG-S2-TDNP.1_2, W6-PG-

			S2-TDNP.1_3, W6-PG-S2-TDNP.1_4, W6-PG-S2-TDNP.1_5
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-TDNP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-TDNP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-TDNP.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDNP.2_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDNP.2_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDNP.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDNP.2_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDNP.2_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język plastyki w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał narzędzia malarskie i graficzne oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDNP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDNP.2_1, W6-PG-S2-TDNP.2_2, W6-PG-

			S2-TDNP.2_3, W6-PG-S2-TDNP.2_4, W6-PG-S2-TDNP.2_5
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-TDNP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-TDNP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-TDWP.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDWP.1_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy w przestrzeni rzeźbiarskiej.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDWP.1_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDWP.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDWP.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDWP.1_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje zasady modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDWP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDWP.1_1, W6-PG-S2-TDWP.1_2, W6-PG-S2-TDWP.1_3, W6-PG-S2-

			TDWP.1_4, W6-PG-S2-TDWP.1_5
--	--	--	-----------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-TDWP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-TDWP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-TDWP.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-TDWP.2_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy w przestrzeni rzeźbiarskiej.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDWP.2_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDWP.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDWP.2_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDWP.2_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje zasady modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-TDWP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDWP.2_1, W6-PG-S2-TDWP.2_2, W6-PG-S2-TDWP.2_3, W6-PG-S2-

			TDWP.2_4, W6-PG-S2-TDWP.2_5
--	--	--	-----------------------------

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-TDWP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-TDWP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-WZKS.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-WZKS.1_1	Posiada wiedzę z zakresu pojęć związanych z terminologią wykorzystywaną w grach, gatunkami gier itp., rozumnie ich wzajemne związki, potrafi gromadzić i analizować podstawowe informacje związane z treściami modułu.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-WZKS.1_2	Posiada wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych i ich związków z kulturą. Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W07	3
W6-PG-S2-WZKS.1_3	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze.	W6-PG2P-W02	3
		W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W07	3
W6-PG-S2-WZKS.1_4	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	W6-PG2P-K06	3
		W6-PG2P-U08	3
W6-PG-S2-WZKS.1_5	Potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	W6-PG2P-U10	3
W6-PG-S2-WZKS.1_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	W6-PG2P-K01	3
		W6-PG2P-W04	3
W6-PG-S2-WZKS.1_7	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej. Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.	W6-PG2P-K02	3
		W6-PG2P-K06	3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu stanowią uzupełnienie wiedzy z zakresu historii sztuki, wiedzy o kulturze oraz wybranych zagadnień antropologii kulturowej. Cele poznawcze przedmiotu prowadzą się do rozpoznania założeń, fundamentów oraz odrębności kultury modernistycznej i postmodernistycznej, ze szczególnym uwzględnieniem postmodernistycznych reorientacji w różnych obszarach dzisiejszej kultury – szeroki kontekst (nauka, filozofia, kultura artystyczna, literatura, sztuka). W tym także rozpoznania i zrozumienia kontekstów historyczno-kulturowych ponowoczesnych transgresji i dekonstrukcji, związanych z tym pojęć i koncepcji, niezbędnych dla rozumienia współczesnej kultury i praktyki artystycznej. Studenci powinni dysponować wiedzą i orientacją w obszarze charakterystycznych dla ponowoczesności tendencji i zjawisk kulturowych, ale także umiejętnością ich krytycznej analizy i oceny.
Wymagania wstępne	Wstępna orientacja w zakresie historii sztuki i antropologii kulturowej

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6_PG2A_WZKS.1_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu całości treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach, w tym znajomości wybranych zagadnień w obszarze kultury i sztuki ponowoczesnej, pojęć i kategorii związanych z projektem postmodernizmu oraz zależności i uwarunkowań kontekstualnych, istotnych dla współczesnej kultury i kultury artystycznej.	W6-PG-S2-WZKS.1_1, W6-PG-S2-WZKS.1_2, W6-PG-S2-WZKS.1_3, W6-PG-S2-WZKS.1_4, W6-PG-S2-WZKS.1_5, W6-PG-S2-WZKS.1_6, W6-PG-S2-WZKS.1_7
W6_PG2A_WZKS.1_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z wybranego zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach. Ocena merytoryczności i rzeczowości argumentów, weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu.	W6-PG-S2-WZKS.1_1, W6-PG-S2-WZKS.1_2, W6-PG-S2-WZKS.1_3, W6-PG-S2-WZKS.1_4, W6-PG-S2-WZKS.1_5, W6-PG-S2-WZKS.1_6, W6-PG-S2-WZKS.1_7

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-WZKS.1_fs_1	wykład	Wykład. Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o genezie, czasoprzestrzeni i założeniach kultury ponowoczesnej, w tym nauki, poznania, filozofii, a przede wszystkim sztuki i praktyki artystycznej. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	W6_PG2A_WZKS.1_w_1
W6-PG-S2-WZKS.1_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach kultury i sztuki ponowoczesnej.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	15	W6_PG2A_WZKS.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-WZKS.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6_PG2A_WZKS.2_1	Dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy, zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej.	W6-PG2P-W02 W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W04	3 3 3
W6_PG2A_WZKS.2_2	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U08 W6-PG2P-U10	3 3 3
W6_PG2A_WZKS.2_3	Potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	W6-PG2P-U10	3
W6_PG2A_WZKS.2_4	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W04	3 3
W6_PG2A_WZKS.2_5	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej. Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.	W6-PG2P-K02 W6-PG2P-K06	3 3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu sprowadzają się do dalszego pogłębiania refleksji o kulturze ponowoczesnej, ze szczególnym uwzględnieniem wybranych zagadnień teorii sztuki ponowoczesnej oraz wiodących, dwudziestowiecznych i ponowoczesnych koncepcji interpretacyjnych dzieła sztuki. Chodzi o najbardziej reprezentatywne dla współczesności metodologie i strategię interpretacyjne, istotne w perspektywie rozumienia współczesnej kultury i praktyki artystycznej (wieloparadygmatyczność, partycypacyjność, interaktywność). Swoiste zamknięcie tej problematyki wiąże się z prezentacją tak

	zwanego „zwrotu kulturowego” w humanistyce, eksponującego nową płaszczyznę poznawczo-interpretacyjną oraz status nauk o kulturze, jako nauk podstawowych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6_PG2A_WZKS.2_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach, w tym znajomości wybranych koncepcji metodologicznych i interpretacyjnych, dominujących w dwudziestowiecznym dyskursie o sztuce i kulturze artystycznej.	W6_PG2A_WZKS.2_1, W6_PG2A_WZKS.2_2, W6_PG2A_WZKS.2_3, W6_PG2A_WZKS.2_4, W6_PG2A_WZKS.2_5
W6_PG2A_WZKS.2_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z wybranego zakresu treści kształcenia realizowanych na wykładach i ćwiczeniach. Ocena merytoryczności i rzeczowości argumentów, weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego problemu.	W6_PG2A_WZKS.2_1, W6_PG2A_WZKS.2_2, W6_PG2A_WZKS.2_3, W6_PG2A_WZKS.2_4, W6_PG2A_WZKS.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-WZKS.2_fs_1	wykład	Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o wiodących koncepcjach metodologicznych w obrębie dwudziestowiecznego, szczególnie ponowoczesnego dyskursu o sztuce. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	W6_PG2A_WZKS.2_w_1
W6-PG-S2-WZKS.2_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach metodologicznych i teoriach interpretacji.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	15	W6_PG2A_WZKS.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-K2D.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.1_1	Posiada podstawową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w warsztacie animacji.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-K2D.1_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.1_3	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów animacji.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania animacji.	W6-PG2P-U02	4
W6-PG-S2-K2D.1_5	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K2D.1_1, W6-PG-S2-K2D.1_2, W6-PG-S2-K2D.1_3, W6-PG-S2-K2D.1_4, W6-PG-S2-K2D.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2- K2D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2- K2D.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.2_1	Posiada podstawową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w warsztacie animacji.	W6-PG2P-W02	2
W6-PG-S2-K2D.2_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.2_3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację projektów.	W6-PG2P-U01	3
W6-PG-S2-K2D.2_4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów animacji.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.2_5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-K2D.2_6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu W6-PG-S2-K2D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2- K2D.2_1, W6-PG-S2- K2D.2_2, W6-PG-S2-

			K2D.2_3, W6-PG-S2- K2D.2_4, W6-PG-S2- K2D.2_5, W6-PG-S2- K2D.2_6
--	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2- K2D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2- K2D.3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.3_1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	W6-PG2P-W01	2
W6-PG-S2-K2D.3_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.3_3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	W6-PG2P-U01	3
W6-PG-S2-K2D.3_4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.3_5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-K2D.3_6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2- K2D.3_1, W6-PG-S2- K2D.3_2, W6-PG-S2-

			K2D.3_3, W6-PG-S2- K2D.3_4, W6-PG-S2- K2D.3_5, W6-PG-S2- K2D.3_6
--	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2- K2D.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 2D (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: W6-PG-S2- K2D.4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K2D.4_1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie tworzenie samodzielnych form wypowiedzi artystycznej w obszarze animacji.	W6-PG2P-W01	2
W6-PG-S2-K2D.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji multimedialnej.	W6-PG2P-W03	2
W6-PG-S2-K2D.4_3	Posiada wykształconą osobowość artystyczną umożliwiającą mu realizację zaawansowanych projektów animacyjnych.	W6-PG2P-U01	3
W6-PG-S2-K2D.4_4	Podejmuje samodzielnie decyzje podczas realizacji własnych projektów.	W6-PG2P-U03	3
W6-PG-S2-K2D.4_5	Posiada umiejętność przewidywania znaczących estetycznie i treściowo efektów prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym.	W6-PG2P-U04	3
W6-PG-S2-K2D.4_6	Posiada umiejętności i zdolności inspirowania się różnymi wzorcami kulturowymi i społecznymi dla wzbogacania własnej twórczości.	W6-PG2P-U07	4

3. Opis modułu

Opis	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreacyjnych w obszarze animacji, pogłębianie doświadczeń i wiedzy w tymże zakresie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu W6-PG-S2-K2D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K2D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2- K2D.4_1, W6-PG-S2- K2D.4_2, W6-PG-S2-

			K2D.4_3, W6-PG-S2- K2D.4_4, W6-PG-S2- K2D.4_5, W6-PG-S2- K2D.4_6
--	--	--	--

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K2D.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2- K2D.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.1_1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-W01	4 3
W6-PG-S2-K3D.1_2	Umiejętność korzystania z dostępnych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.1_3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	W6-PG2P-W07	4
W6-PG-S2-K3D.1_4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U07 W6-PG2P-W01	4 3
W6-PG-S2-K3D.1_5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwiej organizacji pracy jako lider zespołu.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U06	3 4

3. Opis modułu

Opis	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.1_1, W6-PG-S2-K3D.1_2, W6-PG-S2-K3D.

			1_3, W6-PG-S2-K3D.1_4, W6-PG-S2-K3D.1_5
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-K3D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.2_1	Umiejętność konstruowania dowolnej „siatki” modelu organicznego oraz hard-surface uwzględniającą ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-W01	4 3
W6-PG-S2-K3D.2_2	Umiejętność korzystania z dostępnych narzędzi do modelowania złożonych wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.2_3	Biegła umiejętność posługiwania się terminologią wykorzystywaną przy tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych oraz gier komputerowych.	W6-PG2P-W07	4
W6-PG-S2-K3D.2_4	Umiejętność maksymalnego i efektywnie wykorzystania znanych programów służących do tworzenia wirtualnych obiektów i środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U07 W6-PG2P-W01	4 3
W6-PG-S2-K3D.2_5	Umiejętność pracy w zespole tworzącym grę komputerową jak i właściwiej organizacji pracy jako lider zespołu.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U06	3 4

3. Opis modułu

Opis	Moduł przygotowujący do samodzielnego i zespołowego tworzenia zaawansowanych modeli trójwymiarowych z wykorzystaniem najnowszych technik i oprogramowania do tworzenia i edycji grafiki 3D.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-K3D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.2_1, W6-PG-S2-K3D.2_2, W6-PG-S2-K3D.

			2_3, W6-PG-S2-K3D.2_4, W6-PG-S2-K3D.2_5
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-K3D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.3

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.3_1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność tekstuowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W01	3 3
W6-PG-S2-K3D.3_2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-W07	3
W6-PG-S2-K3D.3_3	Znajomość stosowania zaawansowanej techniki renderowania oraz tworzenia i wykorzystania różnego typu tekstur (normal maps, ambient occlusion maps itp.) przy tworzeniu modeli organicznych oraz typu hard surface.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.3_4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób różnych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-K3D.3_5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	3 4

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do tekstuowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: W6-PG-S2-SG, W6-PG-S2-DA, W6-PG-S2-PK.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.3_1, W6-PG-S2-K3D.3_2, W6-PG-S2-K3D.3_3

			3_3, W6-PG-S2-K3D.3_4, W6-PG-S2-K3D.3_5
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-K3D.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: W6-PG-S2-K3D.4

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-K3D.4_1	Umiejętność wykonywania tekstur, umiejętność tekstuowania złożonych obiektów typu organicznego oraz typu high-poly i low-poly.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W01	3 3
W6-PG-S2-K3D.4_2	Znajomość posługiwania się zaawansowaną terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	W6-PG2P-W07	3
W6-PG-S2-K3D.4_3	Znajomość stosowania zaawansowanej techniki renderowania oraz tworzenia i wykorzystania różnego typu tekstur (normal maps, ambient occlusion maps itp.) przy tworzeniu modeli organicznych oraz typu hard surface.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3
W6-PG-S2-K3D.4_4	Znajomość i umiejętność stosowania w prawidłowy sposób zaawansowanych typów oświetlenia wykorzystywanego podczas tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3
W6-PG-S2-K3D.4_5	Umiejętność symulowania zachowania złożonego obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U07	4 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił korzystać z narzędzi do tekstuowania obiektów i edycji tekstur. Będzie korzystał z programów zewnętrznych do tworzenia tekstur typu normal map, diffuse map, specular map itp.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-K3D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-K3D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-K3D.4_1, W6-PG-S2-K3D.4_2, W6-PG-S2-K3D.4_3, W6-PG-S2-K3D.4_4, W6-PG-S2-K3D.4_5

			4_3, W6-PG-S2-K3D.4_4, W6-PG-S2-K3D.4_5
--	--	--	---

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-K3D.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	45	W6-PG-S2-K3D.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-ZS.1

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-ZS.1_1	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1_2	Znajomość i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1_3	Znajomość i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.	W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.1_4	Umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie graficznej kreacji świata gry.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-ZS.1_5	Umiejętność samodzielnego oraz zespołowego tworzenia Game Design Document.	W6-PG2P-U06	4

3. Opis modułu	
Opis	Student uzyska umiejętność tworzenia Game Design Document zawierającego szczegółowy opis przebiegu rozgrywki, elementów środowiska, narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-ZS.1_w_1	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	W6-PG-S2-ZS.1_1, W6-PG-S2-ZS.1_2, W6-PG-S2-ZS.1_3, W6-PG-S2-ZS.1_4, W6-PG-S2-ZS.1_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-ZS.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	W6-PG-S2-ZS.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-ZS.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-ZS.2 _1	Świadomości społecznych kontekstów sztuki.	W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-ZS.2 _2	Znajomość metod gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	W6-PG2P-U08	2
		W6-PG2P-W07	2
		W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.2 _3	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu teorii narracji.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.2 _4	Znajomość strategii narracyjnych dwudziestego wieku.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.2 _5	Znajomość podstawowych zjawisk, pojęć i terminologii związanych z historią i rozwojem sztuki filmowej.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W07	4

3. Opis modułu	
Opis	Student uzyska wiedzę i umiejętności dotyczące zagadnień związanych z teorią narracji i fabuły dzieła. Będzie potrafił poprawnie identyfikować rodzaje narracji w dziele sztuki. Będzie posiadał umiejętność stosowania różnych strategii narracyjnych we współczesnym dziele sztuki. Student nabędzie również umiejętność przełożenia posiadanej wiedzy i kompetencji na język własnej wypowiedzi twórczej. Posiada znajomość elementów kultury popularnej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-ZS.2_w_1	Praca pisemna	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę. Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	W6-PG-S2-ZS.2_1, W6-PG-S2-ZS.2_2, W6-PG-S2-ZS.2_3, W6-PG-S2-ZS.2_4, W6-PG-S2-ZS.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-ZS.2_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia prowadzące do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiające problematykę omawianą w dostępnej literaturze Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	W6-PG-S2-ZS.2_w_1