

## PROGRAM KSZTAŁCENIA

1.	Nazwa kierunku	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> [Computer Game Graphics]
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy) Numer i data uchwały Rady Wydziału: 19 (04.07.2012 r.)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
6.	Kod ISCED	

### Efekty kształcenia

7.	Opis zakładanych efektów kształcenia	Załącznik nr 1
8.	Wzorcowe efekty kształcenia	

### Program studiów

9.	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 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 Grafika komputerowa gier oraz Dźwięk w grach i jego treści programowe wpisują się znakomicie w strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego, dlatego że:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- poprzez kształcenie poszukiwanych specjalistów w bezpośredni sposób wychodzą na przeciw oczekiwaniom rynku pracy (Cele operacyjne 2, CO3.2.),</li> <li>- w ramach praktyk nawiązana zostanie bezpośrednia współpraca z przedsiębiorstwami z branży gier komputerowych (Cele operacyjne 3, CO3.1.),</li> <li>- 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.),</li> <li>- już teraz zaobserwować można znaczne zainteresowanie tym nowatorskim i interdyscyplinarnym kierunkiem zarówno ze strony</li> </ul>
----	--	--

		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.)
10.	Liczba semestrów	6
11.	Tytuł zawodowy	licencjat
12.	Obszar (lub obszary kształcenia w przypadku studiów wspólnych lub interdyscyplinarnych) do którego(-ych) kierunek jest przyporządkowany oraz wiodącą dyscyplinę nauki lub sztuki na potrzeby systemu POL-on	
13.	Obszary, dziedziny nauki lub sztuki i dyscypliny naukowe lub artystyczne, do których odnoszą się efekty kształcenia dla danego kierunku studiów, ze wskazaniem <b>procentowych</b> udziałów, w jakich program studiów odnosi się do poszczególnych dziedzin nauki	
14.	Specjalności	dźwięk w grach [Sound in Games] grafika komputerowa gier [Computer Games Graphics]
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	dźwięk w grach: 180, grafika komputerowa gier: 180
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdego z obszarów kształcenia do którego odnoszą się efekty kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	<u>grafika komputerowa gier</u> obszar sztuki - 100%
17.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	dźwięk w grach: 39%, grafika komputerowa gier: 39%
18.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów	dźwięk w grach: 90, grafika komputerowa gier: 90
19.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub	dźwięk w grach: , grafika komputerowa gier:

	nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do obszarów innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	
20.	Opis modułów kształcenia (wraz z przypisaniem do każdego modułu zakładanych efektów kształcenia i liczby punktów ECTS oraz sposobami weryfikacji zakładanych efektów kształcenia osiągniętych przez studenta)	Załącznik nr 2
21.	Plan studiów	Załącznik nr 3
22.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	<u>dźwięk w grach</u>  <u>grafika komputerowa gier</u>
23.	Organizacja procesu uzyskania dyplomu	Student studiów pierwszego stopnia wybiera promotora licencjackiej pracy teoretycznej oraz opiekuna dyplomu artystycznego po 4 semestrze nauki. Egzamin licencjacki składany jest przed komisją składającą się z przewodniczącego i czterech członków (promotor pracy teoretycznej, opiekun dyplomu artystycznego, recenzent pracy teoretycznej, recenzent dyplomu artystycznego) powoływana przez Instytut Sztuki lub Instytut Muzyki. Dyplom artystyczny może być realizowany indywidualnie lub przez zespół osób, pod warunkiem, że członek zespołu realizować będzie samodzielnie ściśle określony, stanowiący integralną całość, element projektu, po uzyskaniu zgody opiekuna dyplomu artystycznego. Praca pisemna powinna mieścić się w obszarze sztuk plastycznych z wykorzystaniem odniesień do pokrewnych dziedzin plastycznych i muzycznych.
24.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program kształcenia na tych studiach przewiduje praktyki	<u>dźwięk w grach</u> Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk dla studentów kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej na Wydziale Artystycznym w Cieszynie Celem praktyki zawodowej jest: poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznej dotyczącej technik, technologii oraz procedur stosowanych w realizacjach z zakresu procesów produkcji gier i rozrywki interaktywnej; praktyczne zastosowanie i weryfikacja umiejętności nabytych na zajęciach; zapoznanie się z procesami technologicznymi w praktyce działania firm działających na rynku gier i rozrywki interaktywnej; przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy. UWAGI OGÓLNE 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. Praktyka zawodowa jest

obowiązkowa i obejmuje łącznie 10 tygodni na pierwszym stopniu studiów.  
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.  
Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Wydziału Artystycznego w Cieszynie. Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Artystycznego. Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię - student, bez względu na tryb studiów, organizuje je we własnym zakresie.  
Realizację praktyk rozpoczyna się dla studentów studiów 1 st. po pierwszym roku studiów. Zaliczenie praktyk odbędzie na zakończenie semestru, w którym występują praktyki. Realizacja praktyk na studiach 1 st. jest możliwa zarówno w czasie wakacji jak i w trakcie roku akademickiego. Zaliczenie praktyk zawodowych potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów. 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 18 punktów kredytowych (ECTS).  
Ze względów organizacyjnych i formalnych należy przestrzegać przyjętego sposobu realizacji praktyk zawodowych, choć nie jest on wprost związany z trybem zaliczania kolejnych semestrów studiów.

#### grafika komputerowa gier

Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk dla studentów kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej na Wydziale Artystycznym w Cieszynie

Celem praktyki zawodowej jest:

poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznej dotyczącej technik, technologii oraz procedur stosowanych w realizacjach z zakresu procesów produkcji gier i rozrywki interaktywnej;  
praktyczne zastosowanie i weryfikacja umiejętności nabytych na zajęciach;  
zapoznanie się z procesami technologicznymi w praktyce działania firm działających na rynku gier i rozrywki interaktywnej;  
przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania;  
stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy.

#### UWAGI OGÓLNE

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. Praktyka zawodowa jest obowiązkowa i obejmuje łącznie 10 tygodni na pierwszym stopniu studiów.

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.  
Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Wydziału Artystycznego w Cieszynie. Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Artystycznego. Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię - student, bez względu na tryb studiów, organizuje je we własnym zakresie.  
Realizację praktyk rozpoczyna się dla studentów studiów 1 st. po pierwszym roku studiów. Zaliczenie praktyk odbędzie na zakończenie semestru, w którym występują praktyki. Realizacja praktyk na studiach 1 st. jest możliwa zarówno w czasie wakacji jak i

		<p>w trakcie roku akademickiego. Zaliczenie praktyk zawodowych potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów. 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 18 punktów kredytowych (ECTS).</p> <p>Ze względów organizacyjnych i formalnych należy przestrzegać przyjętego sposobu realizacji praktyk zawodowych, choć nie jest on wprost związany z trybem zaliczania kolejnych semestrów studiów.</p>
25.	<p>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 kształcenia na tych studiach przewiduje praktyki</p>	<p>dźwięk w grach: , grafika komputerowa gier:</p>
26.	<p>Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki lub sztuki związanej z tym kierunkiem studiów, służących zdobywaniu przez studenta pogłębionej wiedzy oraz umiejętności prowadzenia badań naukowych;</li> <li>• na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym, służących zdobywaniu</li> </ul>	<p>dźwięk w grach: , grafika komputerowa gier:</p>
27.	<p>Minimum kadrowe wraz z proporcją minimum kadrowego do liczby studentów</p>	<p>Załącznik minimum kadrowe</p>

### Informacje dodatkowe

28.	<p>Ogólna charakterystyka kierunku</p>	<p>Ogólnym celem kształcenia na kierunku „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej” jest wykształcenie absolwenta z tytułem licencjata oraz przygotowanie go do prowadzenia samodzielnej działalności w dziedzinie projektowania gier i przestrzeni wirtualnej. Uzyskane wykształceniu pozwoli mu na otwarcie drogi do dalszego kształcenia na studiach drugiego stopnia 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.
29.	Ogólna charakterystyka specjalności	<p><u>dźwięk w grach</u> Specjalność Dźwięk w grach skierowana jest do osób o szerokich zainteresowaniach w kreacji i przetwarzaniu muzyki i dźwięku. Studia te będą przygotowywały specjalistów w zakresie kompozycji i aranżacji, metod cyfrowej rejestracji dźwięku, przetwarzania cyfrowego, dźwięku przestrzennego, rejestracji i przetwarzania głosu, sprzętu i oprogramowania MIDI, a także postprodukcji dźwięku w grach. Nie zabraknie również zajęć o charakterze teoretycznym dających rzetelną wiedzę z zakresu historii i teorii muzyki, muzyki, klasycznej harmonii czy muzyki użytkowej, a także związków muzyki z innymi mediami. Absolwent tej specjalności będzie mógł wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności na stanowisku twórcy warstwy dźwiękowej w grach</p> <p><u>grafika komputerowa gier</u> Program specjalności „Grafika komputerowa gier” funkcjonuje na kierunku o profilu praktycznym, przygotowującym do zawodu grafika w przemyśle gier komputerowych. Specjalność „Grafika komputerowa gier” łączy w sobie zarówno kompetencje z zakresu grafiki artystycznej i projektowania graficznego z naciskiem na znajomość warsztatu grafiki komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efektów specjalnych, oświetlenia, tekstur, operowanie kadrem, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry). Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)</p>
30.	Matryca pokrycia efektów kształcenia (pokrycie efektów kierunkowych przez efekty modułowe)	Załącznik nr 4
31.	Sposób uwzględniania wyników monitorowania karier absolwentów	Załącznik nr 5
32.	Sposób uwzględnienia wyników analizy zgodności zakładanych efektów kształcenia z potrzebami rynku pracy	Załącznik nr 6
33.	Sposób wykorzystania wzorców międzynarodowych	Załącznik nr 7
34.	Sposób współdziałania z interesariuszami zewnętrznymi	Załącznik nr 8
35.	Opis wewnętrznego systemu jakości kształcenia	Załącznik nr 9
36.	Uchwała Rady Wydziału w sprawie utworzenia kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	Załącznik nr 10
37.	Opis warunków kształcenia na odległość	Załącznik nr 11

38.	Uchwała Rady Wydziału w sprawie powstania specjalności Dźwięk w grach	Załącznik nr 12
-----	---	-----------------

.....  
(pieczęć i podpis Dziekana)