

**Efekty kształcenia dla:**

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny

Kod efektu kształcenia kierunku	Efekty kształcenia Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym na kierunku studiów projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej absolwent:	Kody efektów kształcenia obszarów do których odnosi się efekt kierunkowy
<b>WIEDZA</b>		
K_W01	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą warsztatu związanego z realizacją elementów gier	A1_W10
K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą teorii sztuki i środków ekspresji artystycznej	A1_W10
K_W03	Posiada wiedzę, dotyczącą warsztatu powiązanego z różnymi dyscyplinami artystycznymi, niezbędną do projektowania gier	A1_W02, A1_W10
K_W04	Posiada podstawową wiedzę z zakresu teorii dźwięku, akustyki, psychoakustyki i muzyki oraz wie jak ją zastosować we własnych koncepcjach artystycznych	A1_W02
K_W05	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii sztuki, historii muzyki i antropologii kultury	A1_W03, A1_W11
K_W06	Zna literaturę z zakresu historii sztuki, historii muzyki i antropologii kultury	A1_W03, A1_W11
K_W07	Wykazuje się znajomością stylów w sztuce i muzyce	A1_W04, A1_W12
K_W08	Posiada wiedzę dotyczącą związków tradycji twórczych ze stylami w różnych dziedzinach sztuki	A1_W04, A1_W12
K_W09	Zna problematykę animacji komputerowej	A1_W13
K_W10	Zna problematykę grafiki komputerowej	A1_W13
K_W11	Zna problematykę technologii gier	A1_W13
K_W12	Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta gier komputerowych	A1_W14
K_W13	Jest świadomy rozwoju technologicznego związanego z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	A1_W13
K_W14	Zna powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami realizowanych projektów	A1_W15
K_W15	Posiada znajomość sprzętu elektronicznego i komputerowego do projektowania i realizacji elementów gier	A1_W13
K_W16	Zna problematykę muzyki w grach i dźwięku cyfrowego	A1_W05
K_W17	Posiada wiedzę na temat występowania dźwięku i muzyki w różnych kontekstach kulturowych i społecznych, związków muzyki z innymi mediami, a także jej różnych zastosowań	A1_W04
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b>		
K_U01	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne	A1_U01, A1_U14
K_U02	Dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do realizowania własnych koncepcji artystycznych	A1_U01, A1_U14
K_U03	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu w różnych obszarach projektowania gier	A1_U01, A1_U15
K_U04	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów gier i ich komponentów	A1_U16
K_U05	Umie podejmować samodzielne i niezależne decyzje odnośnie realizacji własnych projektów gier i ich komponentów	A1_U17
K_U06	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego gier	A1_U18
K_U07	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji gier i ich komponentów	A1_U19
K_U08	Posiada techniki i umiejętności świadomego samodoskonalenia w warsztacie projektanta gier i przestrzeni wirtualnej	A1_U05, A1_U20
K_U09	Posiada umiejętności w zakresie realizowania własnych działań twórczych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	A1_U01, A1_U21
K_U10	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat różnych działań twórczości artystycznej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł	A1_U22
K_U11	Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku grafiki komputerowej gier zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	A1_U23
K_U12	Zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	A1_U24

KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje	A1_K01
K_K02	Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	A1_K01
K_K03	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	A1_K01
K_K04	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	A1_K02
K_K05	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej	A1_K03
K_K06	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	A1_K03
K_K07	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania	A1_K03
K_K08	Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań plastycznych, artystycznych oraz w obszarze szeroko rozumianej kultury	A1_K04
K_K09	Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	A1_K04
K_K10	Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	A1_K05
K_K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi	A1_K05
K_K12	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych jak również własnych działań artystycznych	A1_K05
K_K13	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną	A1_K05
K_K14	Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier	A1_K05
K_K15	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	A1_K06