

Efekty kształcenia dla:

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

Kod efektu kształcenia kierunku	Efekty kształcenia Po ukończeniu studiów drugiego stopnia o profilu praktycznym na kierunku studiów projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej absolwent:	Kody efektów kształcenia obszarów do których odnosi się efekt kierunkowy
WIEDZA		
K_W01	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier	A2_W02, A2_W08
K_W02	Posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	A2_W02, A2_W08
K_W03	Dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuki i jej związków z innymi dziedzinami współczesnego życia	A2_W03, A2_W09
K_W04	Samodzielnie rozwija tę wiedzę w sposób odpowiadający kierunkowi projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	A2_W03, A2_W09
K_W05	Umie tworzyć prace artystyczne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi	A2_W10
K_W06	Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	A2_W11
K_W07	Wykorzystuje nabytą wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju	A2_W11
K_W08	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	A2_W12
UMIĘJĘTNOŚCI		
K_U01	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji w grach komputerowych	A2_U11
K_U02	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier	A2_U02, A2_U12
K_U03	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	A2_U13
K_U04	Umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	A2_U14
K_U05	Jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	A2_U15
K_U06	Kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiającą 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	A2_U16
K_U07	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiającą swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	A2_U17
K_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	A2_U18
K_U09	Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	A2_U19
K_U10	W sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi	A2_U20
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_K01	Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego integrowania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych	A2_K01
K_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)	A2_K02
K_K03	W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	A2_K02
K_K04	Wykorzystuje mechanizmy psychologiczne, wykazuje się umiejętnością funkcjonowania w społeczeństwie w zakresie wykonywania własnych działań artystycznych i dostosowywania się do współczesnego rynku pracy	A2_K02

K_K05	Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobyta w procesie ustawicznego samokształcenia	A2_K03
K_K06	Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej	A2_K04
K_K07	Prowadzi negocjacje i koordynuje właściwą organizację przedsięwzięcia	A2_K04
K_K08	Prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	A2_K05
K_K09	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	A2_K06