

## PROGRAM KSZTAŁCENIA

1. Nazwa kierunku	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> [Computer Game Graphics]
2. Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy) Numer i data uchwały Rady Wydziału: 26/2017 (28.06.2017 r.)
3. Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4. Profil kształcenia	praktyczny
5. Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
6. Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)

### Efekty kształcenia

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

### Program studiów

9.	<p>Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni</p> <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	4
11.	Tytuł zawodowy	magister
12.	Obszar (lub obszary kształcenia w przypadku studiów wspólnych lub interdyscyplinarnych) do którego(-ych) kierunku jest przyporządkowany oraz wiodącą dyscyplinę nauki lub sztuki na potrzeby systemu POL-on	obszar sztuki [sztuki piękne]
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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• obszar sztuki <ul style="list-style-type: none"> <li>• sztuki muzyczne - 18% <ul style="list-style-type: none"> <li>• kompozycja i teoria muzyki</li> </ul> </li> <li>• sztuki plastyczne - 82% <ul style="list-style-type: none"> <li>• sztuki piękne</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
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: 120, grafika komputerowa gier: 120
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdego z obszarów kształcenia do którego odnoszą się efekty kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	<u>dźwięk w grach</u> obszar sztuki - 100%  <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: %, grafika komputerowa gier: 33%
18.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów	dźwięk w grach: , grafika komputerowa gier: 113
19.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z obszarów nauk humanistycznych lub	dźwięk w grach: , grafika komputerowa gier: 10

	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	<p>Magisterska praca dyplomowa na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej składa się z dwóch części realizowanych pod opieką jednego promotora:</p> <p>1. Dyplomowego projektu artystycznego — spójnych ideowo i artystycznie projekt gry lub jej fragmentu, wykonanych na wybranej przez studenta specjalności Grafika Komputerowa Gier lub Dźwięk w Grach 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.</p> <p>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 36000 znaków (20 stron znormalizowanych). Możliwe jest powołanie promotora pomocniczego. Praca pisemna jest recenzowana.</p> <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, promotor i recenzent oraz promotor pomocniczy (jeśli jest powołany). Przewodniczącym komisji zostaje przedstawiciel Dyrekcji Instytutu lub wyznaczony samodzielny pracownik naukowo–dydaktyczny. Dyplomant w czasie egzaminu dokonuje prezentacji pracy artystycznej w formie wystawy lub prezentacji multimedialnej i jej omówienia. Student otrzymuje pytania od promotora (promotorów) i recenzenta.</p> <p>Podstawa do obliczenia ostatecznego wyniku studiów wynika z Regulaminu Studiów UŚ. Stanowią ją: 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 promotora (promotorów) i recenzenta, ocena z egzaminu dyplomowego ustalona na podstawie ocen cząstkowych uzyskanych na tym egzaminie. Ostateczny wynik stanowi sumę <math>\frac{1}{2}</math> oceny wymienionej w pkt 1 oraz <math>\frac{1}{4}</math> 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: 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 4,90 – bardzo dobry; od 4,91 – celujący</p>
24.	<p>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</p>	<p><u>dźwięk w grach</u> 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. 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 powinna być zrealizowana w ciągu dwóch miesięcy i obejmuje łącznie 360 godz i pkt ECTS. 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 Instytutu Sztuki 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, organizuje je we własnym zakresie. Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku i/lub wybranej specjalności. 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. 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. 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. Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.</p> <p><u>grafika komputerowa gier</u> 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;</p>

		<p>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 pkt ECTS. 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 Sztuki 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.</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. 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>
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: 7</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: 102</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 magistra 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 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.</p>
29.	<p>Ogólna charakterystyka specjalności</p>	<p><u>dźwięk w grach</u></p> <p>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></p> <p>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</p>

		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.)
30.	Matryca pokrycia efektów kształcenia (pokrycie efektów kierunkowych przez efekty modułowe)	Załącznik nr 4
31.	Opis działalności badawczej	Załącznik nr 1
32.	Sposób uwzględnienia wyników monitorowania karier absolwentów	Załącznik nr 2
33.	Sposób uwzględnienia wyników analizy zgodności zakładanych efektów kształcenia z potrzebami rynku pracy	Załącznik nr 3
34.	Sposób wykorzystania wzorców międzynarodowych	Załącznik nr 4
35.	Sposób współdziałania z interesariuszami zewnętrznymi	Załącznik nr 5
36.	Uchwała Rady Wydziału w sprawie utworzenia kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	Załącznik nr 6
37.	Uchwała Rady Wydziału w sprawie powstania studiów w specjalności Dźwięk w grach	Załącznik nr 7
38.	Opis warunków prowadzenia kształcenia na odległość	Załącznik nr 8

.....  
(pieczęć i podpis Dziekana)