

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (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		
13-PG2P-W01	ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier	2018_dz.szt._P7S_WG
13-PG2P-W02	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	2018_dz.szt._P7S_WG
13-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
13-PG2P-W04	samodzielnie rozwija tę wiedzę w sposób odpowiadający kierunkowi projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P7S_WG
13-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
13-PG2P-W06	wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami studiowanego kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P7S_WG
13-PG2P-W07	wykorzystuje nabytą wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju	2018_dz.szt._P7S_WG
13-PG2P-W08	zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	2018_dz.szt._P7S_WG
13-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
UMIEJĘTNOŚCI		
13-PG2P-U01	posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji w grach komputerowych	2018_dz.szt._P7S_UW
13-PG2P-U02	umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier	2018_dz.szt._P7S_UU, 2018_dz.szt._P7S_UW
13-PG2P-U03	umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac artystycznych	2018_dz.szt._P7S_UW
13-PG2P-U04	umie projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym	2018_dz.szt._P7S_UW
13-PG2P-U05	posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji artystycznej gier, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	2018_dz.szt._P7S_UW
13-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
13-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
13-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

13-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
13-PG2P-U10	w sposób odpowiedzialny podchodzi do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi	2018_dz.szt._P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
13-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 kulturotwórczych	2018_dz.szt._P7S_KR
13-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
13-PG2P-K03	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR
13-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
13-PG2P-K05	świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobyta w procesie ustawicznego samokształcenia	2018_dz.szt._P7S_KR
13-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
13-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
13-PG2P-K08	prowadzi negocjacje i koordynuje właściwą organizację przedsięwzięcia	2018_dz.szt._P7S_KO, 2018_dz.szt._P7S_KR