

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	Efekty uczenia się Po ukończeniu studiów pierwszego 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-PG1P-W01	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą warsztatu związanego z realizacją elementów gier	2018_dz.szt._P6S_UW, 2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W02	Posiada wiedzę dotyczącą teorii sztuki i środków ekspresji artystycznej	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W03	Posiada wiedzę, dotyczącą warsztatu powiązanego z różnymi dyscyplinami artystycznymi, niezbędną do projektowania gier	2018_dz.szt._P6S_UW, 2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W04	Posiada podstawową wiedzę z zakresu teorii dźwięku, akustyki, psychoakustyki i muzyki oraz wie jak ją zastosować we własnych koncepcjach artystycznych	2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-W05	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii sztuki, historii muzyki i antropologii kultury	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W06	Zna literaturę z zakresu historii sztuki, historii muzyki i antropologii kultury	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W07	Wykazuje się znajomością stylów w sztuce i muzyce	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W08	Posiada wiedzę dotyczącą związków tradycji twórczych ze stylami w różnych dziedzinach sztuki	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W09	Zna problematykę animacji komputerowej	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W10	Zna problematykę grafiki komputerowej	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W11	Zna problematykę technologii gier	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W12	Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta gier komputerowych	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W13	Jest świadomy rozwoju technologicznego związanego z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W14	Zna powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami realizowanych projektów	2018_dz.szt._P6S_UW, 2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W15	Posiada znajomość sprzętu elektronicznego i komputerowego do projektowania i realizacji elementów gier	2018_dz.szt._P6S_UW, 2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W16	Zna problematykę muzyki w grach i dźwięku cyfrowego	2018_dz.szt._P6S_UW, 2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-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	2018_dz.szt._P6S_UW, 2018_dz.szt._P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI		
13-PG1P-U01	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW

13-PG1P-U02	Dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do realizowania własnych koncepcji artystycznych	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U03	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu w różnych obszarach projektowania gier	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U04	umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów gier i ich komponentów	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U05	Umie podejmować samodzielne i niezależne decyzje odnośnie realizacji własnych projektów gier i ich komponentów	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U06	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego gier	2018_P6S_UO
13-PG1P-U07	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji gier i ich komponentów	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U08	Posiada techniki i umiejętności świadomego samodoskonalenia w warsztacie projektanta gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U09	Posiada umiejętności w zakresie realizowania własnych działań twórczych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-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	2018_dz.szt._P6S_UK
13-PG1P-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	2018_dz.szt._P6S_UK
13-PG1P-U12	Zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	2018_dz.szt._P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
13-PG1P-K01	Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje	2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K02	Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-K03	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	2018_P6S_UO
13-PG1P-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	2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K05	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K06	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K07	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K08	Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań plastycznych, artystycznych oraz w obszarze szeroko rozumianej kultury	2018_dz.szt._P6S_KK, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K09	Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K10	Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K12	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych jak również własnych działań artystycznych	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K13	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K14	Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR

13-PG1P-K15	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	2018_P6S_WK, 2018_dz.szt._P6S_WG
-------------	--	-------------------------------------