

1. Nazwa kierunku	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b> [Computer Game Graphics]
2. Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3. Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4. Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5. Profil kształcenia	praktyczny
6. Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7. Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)
8. Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	<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 polskich 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.</p> <p>Biorąc pod uwagę powyższe uwarunkowania, kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej (SPRINT-ART) ze specjalnością Grafika komputerowa gier 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 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.)</li> </ul>
9. Liczba semestrów	6
10. Tytuł zawodowy	licencjat
11. Specjalności	grafika komputerowa gier [Computer Games Graphics]
12. Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
13. Procentowy udział dyscyplin naukowych lub artystycznych w kształceniu (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%</li> </ul>

1.4	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	grafika komputerowa gier: <ul style="list-style-type: none"> <li>[dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%</li> </ul>
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	180
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	33%
17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	174
18.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	22
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	Student od roku I studiów realizuje wybrane moduły specjalnościowe. W ramach przedmiotów określonych w planie studiów realizuje dyplom licencjacki. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów kształcenia przewidzianych w programie kształcenia oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej.
20.	Organizacja procesu uzyskania dyplomu	Licencjacka praca dyplomowa na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej składa się z dwóch części realizowanych pod opieką jednego promotora: 1. Dyplomowego projektu artystycznego — spójnych ideowo i artystycznie projekt gry lub jej fragmentu, wykonanych na specjalności Grafika Komputerowa Gier 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. 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

	<p>społecznym. Objętość pracy około 36000 znaków (20 stron znormalizowanych).          Możliwe jest powołanie promotora pomocniczego.          Praca pisemna jest recenzowana.          Egzamin licencjacki 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.          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.          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>
<p>21. Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki</p>	<p>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 i obejmuje łącznie 720 godzin i 24 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 Sztuk Plastycznych, Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji 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 Sztuki i Nauk o Edukacji. 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 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>22. Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach</p>	<p>24</p>

	<p>praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki</p>	
23.	<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 dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów;</li> <li>• na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne</li> </ul>	142
24.	Ogólna charakterystyka kierunku	<p>Ogólnym celem kształcenia na kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej jest wykształcenie absolwenta z tytułem licencjata 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>
25.	Ogólna charakterystyka specjalności	<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, modelowanie obiektów 3D, mechanika 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.)</p>