

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (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
<b>WIEDZA</b>		
W6-PG1P-W01	Zna i rozumie w stopniu zaawansowanym problematykę warsztatu związanego z realizacją elementów projektu.	2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W02	Zna i rozumie problematykę dotyczącą teorii sztuki i środków ekspresji artystycznej.	2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W03	Zna i rozumie zasady dotyczące warsztatu powiązanego z różnymi dyscyplinami artystycznymi, niezbędne w procesie projektowania.	2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W04	Zna i rozumie linie rozwojowe w historii sztuki i antropologii kultury oraz literaturę z zakresu historii sztuki i antropologii kultury.	2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W05	Zna i rozumie związki tradycji twórczych ze stylami w różnych dziedzinach sztuki.	2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W06	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu problematykę animacji komputerowej, grafiki komputerowej, technologii gier.	2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W07	Zna i rozumie problematykę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta gier komputerowych oraz z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	2018_P6S_WK, 2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W08	Zna i rozumie problematykę związaną z rozwojem technologicznym związanym z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej.	2018_P6S_WK, 2018_dz.szt._P6S_WG
W6-PG1P-W09	Zna i rozumie powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami realizowanych projektów.	2018_dz.szt._P6S_WG
MOB.2023_W01	ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych, zna zagadnienia charakterystyczne dla wybranej dyscypliny nauki oraz rozumie jej związek z wiodącą dyscypliną kierunku studiów	2018_P6S_WG
MOB.2023_W02_P	rozumie związek zagadnień dotyczących przedsiębiorczości z wiodącą dyscypliną kierunku studiów, myśli w sposób przedsiębiorczy	2018_P6S_KO, 2018_P6S_WK
OMU.2023_W01	ma zaawansowaną wiedzę na temat wybranych teorii i metod naukowych oraz zna zagadnienia charakterystyczne dla wybranej dyscypliny nauki w kontekście innych dyscyplin	2018_P6S_WG
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b>		
W6-PG1P-U01	Potrafi praktycznie wykorzystać posiadaną wiedzę w zakresie projektowania gier.	2018_dz.szt._P6S_UW
W6-PG1P-U02	Potrafi świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów i ich komponentów.	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
W6-PG1P-U03	Potrafi podejmować samodzielne i niezależne decyzje odnośnie realizacji własnych projektów i ich komponentów.	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
W6-PG1P-U04	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach zespołu projektowego gier.	2018_P6S_UO
W6-PG1P-U05	Potrafi świadomie korzystać z umiejętności i narzędzi warsztatowych projektanta w realizacjach własnych koncepcji oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności poprzez samodzielną pracę.	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
W6-PG1P-U06	Potrafi realizować własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	2018_dz.szt._P6S_UW

W6-PG1P-U07	Potrafi przygotować typowe prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowych na temat różnych działań twórczości artystycznej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł.	2018_dz.szt._P6S_UK
W6-PG1P-U08	Potrafi posługiwać się językiem obcym 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
W6-PG1P-U09	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną oraz formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań.	2018_dz.szt._P6S_UK
W6-PG1P-U10	Potrafi organizować i planować pracę indywidualną oraz w zespole.	2018_P6S_UO
W6-PG1P-U11	Potrafi posługiwać się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier.	2018_P6S_UK
KJ.2023_U	komunikuje się z otoczeniem jasno i zrozumiale w języku obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego wykorzystując posiadaną wiedzę oraz terminologię	2018_P6S_UK
MOB.2023_U01	stawia pytania i analizuje problemy badawcze oraz znajduje ich rozwiązania, wykorzystując wiedzę, umiejętności i zdobyte doświadczenia z zakresu wybranej dyscypliny nauki w powiązaniu z wiodącą dyscypliną studiowanego kierunku. Komunikuje rezultaty swojej pracy w sposób jasny i zrozumiały nie tylko dla specjalistów	2018_P6S_UK, 2018_P6S_UW
OMU.2023_U01	ma zaawansowane umiejętności stawiania pytań badawczych i analizowania problemów lub ich praktycznego rozwiązywania na podstawie pozyskanej wiedzy oraz zdobytych doświadczeń i umiejętności z zakresu wybranej dyscypliny nauki w kontekście innych dyscyplin	2018_P6S_UW
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b>		
W6-PG1P-K01	Jest gotów do gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	2018_dz.szt._P6S_KR
W6-PG1P-K02	Jest gotów do realizowania własnych koncepcji i działań artystycznych opartych na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji.	2018_dz.szt._P6S_KK
W6-PG1P-K03	Jest gotów do podejmowania niezależnych prac, 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
W6-PG1P-K04	Jest gotów do adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej.	2018_dz.szt._P6S_KK
W6-PG1P-K05	Jest gotów do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.	2018_dz.szt._P6S_KK
W6-PG1P-K06	Jest gotów do kontrolowania swoich emocji i zachowań w warunkach związanych z publicznymi wystąpieniami.	2018_dz.szt._P6S_KK
W6-PG1P-K07	Jest gotów do samooceny, jak też jest gotów do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań plastycznych, artystycznych oraz w obszarze szeroko rozumianej kultury	2018_dz.szt._P6S_KK
W6-PG1P-K08	Jest gotów 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
W6-PG1P-K09	Jest gotów do efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w obrębie własnego środowiska i społeczności, w tym z zastosowaniem technologii informacyjnej.	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
W6-PG1P-K10	Jest gotów do 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
W6-PG1P-K11	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych jak również własnych działań artystycznych.	2018_dz.szt._P6S_KR
MOB.2023_K01	jest gotów do wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego oraz wykazuje się otwartością na pochodzące z nauki rozwiązania problemów poznawczych i praktycznych	2018_P6S_KK, 2018_P6S_KO
OMU.2023_K01	uznaje i wykorzystuje wiedzę z różnych dziedzin oraz jest gotów do zmiany opinii w świetle naukowo potwierdzonych argumentów	2018_P6S_KK