

**UNIWERSYTET DOLNOŚLĄSKI DSW
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

**PROGRAM STUDIÓW
NA KIERUNKU
MEDIA KREATYWNE: PROJEKTOWANIE GIER I ANIMACJI
STUDIA DRUGIEGO STOPNIA
PROFIL: PRAKTYCZNY
obowiązujący dla cyklu
rozpoczynającego się w roku akademickim 2024/2025**

Spis treści

I.	Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów	3
1.	Informacje ogólne	3
2.	Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)	3
3.	Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia	5
4.	Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej	5
5.	Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów	5
6.	Sylwetka absolwenta	6
II.	Koncepcja kształcenia.....	9
1.	Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni.....	9
2.	Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami	10
3.	Ogólne cele uczenia się	11
4.	Tabela kierunkowych efektów uczenia się	12
5.	Tabela odniesień efektów kierunkowych uczenia się do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji	14
6.	Tabela pokrycia charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez kierunkowe efekty uczenia się	17
III.	Plan studiów.....	19
1.	Struktura planu studiów	19
2.	Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	19
3.	Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS	21
4.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych	22
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów.....	30
1.	System ECTS	30
2.	Treści modułów.....	31
3.	Załączniki.....	32
Załączniki 1.	Plany studiów	32
Załączniki 2.	Macierz efektów uczenia się	32
Załączniki 3.	Sumaryczne wskaźniki ECTS	32
Załączniki 4.	Karty przedmiotów	32

I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów

1. Informacje ogólne

Nazwa kierunku studiów	Media kreatywne: projektowanie gier i animacji	
Poziom studiów	studia drugiego stopnia	
Poziom kwalifikacji	poziom VII Polskiej Ramy Kwalifikacji	
Profil kształcenia	praktyczny	
Forma studiów	stacjonarne / niestacjonarne	
Kod ISCED	0211	
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	4 semestry	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	120 ECTS	
Łączna liczba godzin zajęć	stacjonarne 1692	niestacjonarne 1240
Wymiar praktyk zawodowych	480 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski	
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	magister	
Uzyskiwane uprawnienia zawodowe	brak	

2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)

O przyjęcie na studia mogą ubiegać się zarówno osoby posiadające obywatelstwo polskie, jak i obcokrajowcy po spełnieniu wymagań rekrutacyjnych. Kandydaci na studia w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW powinni posiadać kompetencje cyfrowe opisane w Zarządzeniu Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW nr 49 z dnia 4.09.2024 roku w sprawie określenia kompetencji cyfrowych kandydatów na studia w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW we Wrocławiu. Należą do nich między innymi podstawowa umiejętność korzystania z komputera, polegająca na: obsłudze komputera i systemu operacyjnego, znajomości podstawowych funkcji przeglądarek internetowych (zakładki, historia), korzystania z wyszukiwarek internetowych do znalezienia potrzebnych informacji, korzystania z edytora tekstu do tworzenia i formatowania dokumentów (np. Microsoft Word, Google Docs); korzystania z podstawowych funkcji programów biurowych, takich jak tworzenie tabel, np. w programie Excel, czy prezentacji, np. w programie PowerPoint, obsłudze urządzeń peryferyjnych (drukarek, skanera), znajomości obsługi poczty elektronicznej (za pomocą przeglądarek internetowych lub programów pocztowych), świadomości podstawowych zasad bezpieczeństwa online, takich jak ochrona hasłami i rozpoznawanie zagrożeń. W ramach kompetencji cyfrowych wymaganych od kandydata jest również umiejętność korzystania z narzędzi wykorzystywanych podczas kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość obejmującą narzędzia pracy zespołowej (np. Microsoft Teams), czy programy sprawdzania wiedzy na odległość (np. Moodle).

Uczelnia zapewnia szkolenia z korzystania z narzędzi niezbędnych w kształceniu z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość oraz dostęp do komputerów i sieci w swojej siedzibie. Wsparcia w tym zakresie udziela dziekanat lub pracownik Biblioteki.

Podstawą przyjęcia na studia drugiego stopnia jest dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia, studiów drugiego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich.

O przyjęcie na kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji, studia drugiego stopnia, mogą ubiegać się:

- absolwenci studiów pierwszego stopnia media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne;
- absolwenci innych uczelni i wydziałów artystycznych, którzy uzyskali tytuł licencjata lub magistra lub równorzędny w zakresie sztuk wizualnych;
- absolwenci posiadający tytuł licencjata, inżyniera lub magistra lub równorzędny kierunków pokrewnych, których program obejmował kształcenie plastyczne i projektowe;
- absolwenci posiadający tytuł licencjata, inżyniera lub magistra lub równorzędny innych niż wymienione powyżej kierunków, którzy wykażą się dorobkiem artystycznym w dziedzinie sztuk plastycznych.

Kandydat składa z dokumentami rekrutacyjnymi autorskie portfolio.

Autorskie portfolio kandydata powinno zawierać 3 własne prace z zakresu szeroko pojętej animacji lub prac artystycznych (szkice, grafika warsztatowa, projektowanie graficzne, malarstwo cyfrowe, rzeźba, animacja, renderingi, scenografia, kostium, rekwizyt) lub innych (skróconych próbek scenariusza do gry/filmu/animacji, generalnych dokumentów opisujących koncepcję autorskiej gry itp.). Oceny portfolio kandydata dokonuje Menedżer kierunku.

3. Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia

Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia reguluje Uchwała Senatu w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW.

Rekrutacja na studia odbywa się na podstawie zapisów prowadzonych elektronicznie w systemie rejestracji online na stronie internetowej <https://www.dsw.edu.pl/rekrutacja>. Po dokonaniu rejestracji online Kandydaci zobowiązani są do złożenia kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych.

Postępowanie rekrutacyjne na studia pierwszego stopnia, studia drugiego stopnia i jednolite studia magisterskie prowadzi Uczelniana Komisja Rekrutacyjna. Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów lub decyzji administracyjnej rektora (w przypadku cudzoziemców).

4. Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej

Nazwa dyscypliny wiodącej, do której został przyporządkowany kierunek:

Nazwa dyscypliny wiodącej	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o komunikacji społecznej i mediach	99	82,5%

Nazwy pozostałych dyscyplin wraz z określeniem procentowego udziału liczby punktów ECTS dla pozostałych dyscyplin w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na kierunku:

Nazwa dyscypliny	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o zarządzaniu i jakości	21	17,5%

5. Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin	
	stacjonarne	niestacjonarne
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	61,5	43,8–44,2
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	94,6-97,2	93,9-97,2
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki humanistyczne	9–12	9–12
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki społeczne	111–108	111–108
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	67,5	67,5
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	19	19

W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	Nie dotyczy	Nie dotyczy
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych / łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1692/44	1240/44

6. Sylwetka absolwenta

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji stanowi odpowiedź na złożoność współczesnego świata cyfrowego oraz wzrost znaczenia globalnych trendów: procesów digitalizacji, ogólnoświatowego wzrostu zainteresowania cyfrowymi formami rozrywki oraz poszerzania się oferty platform dostępu do nich, dynamicznego wzrostu branży kreatywnej oraz częstego pojawiania się nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych wykorzystywanych w rozrywce, mediach, edukacji. Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji wpisuje się w trend umiejętnego i elastycznego reagowania na szybko zmieniające się warunki funkcjonowania społeczeństw, ich gospodarek, państw, relacji między podmiotami na całym świecie.

Decyzja o wskazaniu jako dyscypliny wiodącej nauk o komunikacji społecznej i mediach (82,5% z ogólnej liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie) wynika z przyjętej koncepcji kształcenia. Przyjętym, priorytetowym celem kształcenia jest przygotowanie absolwenta do pracy w branżach kreatywnych (filmowa, gier oraz inne, wykorzystujące animację, np. w marketingu). Studia z zakresu media kreatywne: projektowanie gier i animacji wiążą się z koniecznością opanowania znacznej wiedzy z zakresu kierunku oraz rozumienia funkcjonowania mediów oraz nabycia umiejętności operowania kluczowymi pojęciami i kategoriami stosowanymi w obrębie tych dyscyplin, do których go przyporządkowano. Pozwoli to rozumieć i krytycznie oceniać zaawansowane projekty kreatywne pod kątem estetyki, użyteczności i technologii. Absolwent, kończąc studia, będzie świadomy celów (komunikacyjnych, perswazyjnych, edukacyjnych, rozrywkowych, artystycznych, użytkowych) realizowanych projektów i specyfiki ich grup odbiorczych oraz będzie potrafił dokonywać oceny skuteczności realizowanych projektów. Dzięki przyjętej koncepcji kształcenia absolwenci będą wykazywali się pogłębionymi umiejętnościami obsługi sprzętu i pracy z technologiami komunikacyjno-informacyjnymi związanymi z profilem kierunku. Ponadto nauczą się organizować pracę zespołu i wykonywać odpowiedzialnie indywidualne zadania przy stosowaniu w pracy zawodowej i naukowej zasad BHP oraz przepisów prawa przemysłowego i własności intelektualnej. Absolwent kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji jest to osoba wykwalifikowana nie tylko do conceptualizacji, tworzenia oraz implementacji elementów składowych gier i animacji, ale również dobrze komunikująca się i mająca umiejętność pracy indywidualnej, zespołowej, projektowej, która nabyła także umiejętności skutecznego planowania, realizowania i dystrybuowania projektów kreatywnych oraz planowania ich badań.

Drugim członem programu studiów, który determinował decyzję o uznaniu nauk o komunikacji społecznej i mediach za dyscyplinę wiodącą, jest koncentracja na komunikacyjnych aspektach gier i animacji (rozumianych jako dziedzina sztuki, ale również forma relacji komunikacyjnej w myśli frameworku Mechanics-Dynamics-Aesthetics [R. Hunicke, M. LeBlanc, R. Zubek 2004]) oraz komunikacji w poszczególnych fazach ich tworzenia, jak również komunikacji w szerszym kontekście funkcjonowania w branży kreatywnej. Uwzględniona jest również w programie studiów problematyka z zakresu komunikacji społecznej niezbędna do zrozumienia szerszego kontekstu funkcjonowania branży kreatywnej, która została uwzględniona w przedmiotach: Gamifikacja i

edutainment jako formy komunikacji; Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; Język sztuk wizualnych; Historia nowych mediów; Teoria nowych mediów; Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej. Wobec wymagań komunikacyjnych w branży kreatywnej polegających na posługiwaniu się fachową terminologią w języku obcym w programie studiów uwzględniono Warsztat kompetencji językowej rozłożony na dwa semestry oraz kierunkowy przedmiot Digital culture – j. ang. Realizowany w języku angielskim.

W programie studiów 17,5% z ogólnej liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów przypisano treściom programowym przynależnym do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. Program studiów jest tak skonstruowany, aby student zdobył wiedzę i umiejętności związane z koncepcjami zarządzania, zarządzaniem procesami projektowymi gier wideo oraz samodzielny tworzeniem ich komponentów, znajdujące również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami (współcześnie m.in. reklama, wizualizacje architektoniczne, film fabularny). W tym celu zaplanowano zajęcia z Koncepcji zarządzania obejmujący treści w całości z zakresu ogólnej wiedzy z dyscypliny nauk o zarządzaniu i jakości, które w połączeniu z innymi zajęciami obejmującymi częściowo treści z zakresu tej dyscypliny oraz z dyscypliny nauk o komunikacji społecznej i mediach pozwolą na rozwijanie kompetencji w zakresie zarządzania w branży kreatywnej kreatywnych.

W programie założono także nabycie umiejętności zarządzania i planowania pracy zespołowej, projektowania poszczególnych stadiów procesu przygotowania, planowania działań, dokonywania studium wykonalności i finalnie realizacji komponentów do gier, animacji oraz innych prac mających na celu finalny kształt projektu oraz dalsze patchowanie i usprawnianie. Absolwent ma być bowiem przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz organizowania pracy w zespołach projektowych i analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzanie umiejętności praktycznych oraz zwiększenie samodzielności i zdolności do podejmowania samodzielnych decyzji w codziennej działalności oraz wzmacniania przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania. To głównie problematyka związana z zarządzaniem marką osobistą w kontekście funkcjonowania w środowisku branż kreatywnych z uwzględnieniem ich specyfiki oraz wymogów, jak również skierowana na proces zarządzania projektami kreatywnymi w ich poszczególnych fazach – od konceptualizacji, przez proces planowania estymacji i egzekucji, aż po finalną implementację i dalsze wsparcie po wydaniu projektu.

W trakcie studiów absolwent rozwinie wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z pogłębionymi kompetencjami w zakresie komunikacji społecznej i mediów, a także w zakresie planowania i tworzenia projektów interaktywnych i medialnych oraz umiejętność wypracowania odpowiedniej kreatywnej wrażliwości niezbędnej do realizacji tych projektów wraz ze zrozumieniem ich wartości kulturowej. Dodatkowo zdobędzie wiedzę i umiejętności z zakresu zarządzania projektami kreatywnymi, podejmowania różnych ról w zespołach projektowych, które przygotowują również do pełnienia ról menedżerskich w branży kreatywnej. Absolwent będzie posiadał rozwinięte kompetencje zawodowe pozwalające na podejmowanie zadań typowych dla branży przemysłów kreatywnych, posiadać także pogłębioną wiedzę naukową umożliwiającą dalszy rozwój na studiach w szkole doktorskiej kształcących w zakresie dyscypliny naukowej nauki o komunikacji społecznej i mediach (poziom VIII Polskiej Ramy Kwalifikacji).

Absolwent znajdzie zatrudnienie w takich branżach kreatywnych, jak projektowanie gier komputerowych, animacja filmowa i telewizyjna, filmowa postprodukcja cyfrowa, projektowanie aplikacji webowych i mobilnych. W szczególności studia dają przygotowanie do znalezienia pracy w następujących zawodach (nazewnictwo branżowe): 2D/3D Animator, Character Modeler, Game Designer, Level Artist, Level Designer, Story & Quest

Designer, VFX Specialist, User Interface & User Experience Designer, 3D Generalist, 3D Character Animator, Matte Painter, 3D Tracking Artist, Rotoscope Artist, Lighting/Rendering Artist, Compositor, Interactive Photography Specialist, Menadżer Projektu, Kierownik Projektu.

Absolwent po ukończeniu studiów powinien znać język obcy na poziomie biegłości B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy oraz umieć posługiwać się językiem specjalistycznym koniecznym do wykonywania zawodu.

II. Koncepcja kształcenia

1. Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni

Przy tworzeniu oraz aktualizacji koncepcji kierunku uwzględniono: misję i strategię rozwoju Uczelni, zasoby i możliwości jej realizacji, potrzeby rynku pracy oraz otoczenia społeczno-gospodarczego, obowiązujące regulacje prawne i wzorce międzynarodowe, a także opinie interesariuszy zewnętrznych oraz wewnętrznych.

Koncepcja kształcenia na kierunku jest spójna z misją i strategią Uczelni określoną w „Strategii Dolnośląskiej Szkoły Wyższej na lata 2022–2025 z perspektywą do 2030 roku”. Uczelnia dąży do tego, by być Uczelnią – Miejscem dla Ciebie, w którym zgodnie z przyjętą misją łączy się ludzi, kształci praktycznie i realizuje pasje. Uniwersytet jest przestrzenią kształtowaną z myślą o studentach jako kluczowej grupie społeczności akademickiej. Uczelnia tworzy przestrzeń do praktycznej nauki, pracy, współdziałania, rozwoju we współpracy z kolegami i koleżankami, jak również z wykładowcami, którzy wspierają studentów na każdym etapie edukacji. Jest to też miejsce zapewniające warunki do samorozwoju, realizacji zainteresowań, poznawania ciekawych ludzi, budowania i pielęgnowania relacji oraz kreowania i współtworzenia. Uniwersytet to miejsce, w którym doświadcza się inspiracji, wzajemnego uczenia się, uczenia innych i wymiany praktycznych doświadczeń. Wizja Uczelni brzmi: „W przyjaznej przestrzeni wspólnie rozwijamy usługę edukacyjną opartą na wiedzy, najlepszej praktyce i nowoczesnej technologii”.

Elementem strategii Uczelni jest płynna transformacja cyfrowa w każdym obszarze jej działalności, zaczynając od kształcenia za pomocą nowych technologii (platformy e-learningowe), stosowania rozwiązań i narzędzi internetowych wspierających kształcenie, przez procesy obsługi studentów i pracowników realizowane za pomocą systemów informatycznych oraz aplikacji elektronicznych, aż po sprawnie realizowane zadania w ramach codziennej działalności administracyjnej Uniwersytetu. Uczelnia zapewnia rozwijanie i doskonalenie swoich produktów edukacyjnych przez poszukiwanie rozwiązań w odpowiedzi na bieżące i przyszłe zapotrzebowanie rynku pracy oraz wyzwań społeczeństwa, których na co dzień wszyscy doświadczamy.

Zarówno misja, jak i wizja wytyczają strategiczne kierunki działań w rozwoju Uczelni, która systematycznie aktualizuje ofertę modułów kształcenia specjalnościowego na kierunku w sposób pozwalający spełnić zarówno oczekiwania rynku, jak i samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasje. Dlatego też Uniwersytet Dolnośląski DSW w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji przejawia się w stosowanych metodach dydaktycznych, inwestycjach w specjalistyczne wyposażenie, w zatrudnianiu wykwalifikowanych nauczycieli praktyków, a także poprzez szeroką współpracę w zakresie realizacji i wspierania procesu kształcenia ze specjalistycznymi jednostkami działającymi w obszarze branż kreatywnych.

Jednym z priorytetów Uczelni jest również gruntowne przygotowanie absolwentów do podejmowania ról społecznych i zawodowych, odpowiadających potrzebom współczesności, dążąc tym samym do kształtowania uczących się przez całe życie, pracujących nad własnym rozwojem zaangażowanych użytkowników i twórców korzystających z dobrodziejstw technologii. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w opracowanej dla kierunku koncepcji kształcenia, zawierającej istotną liczbę zajęć praktycznych i praktyk zawodowych.

Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji jest naturalną kontynuacją rozwoju Wydziału Studiów Stosowanych (oraz jego poprzedników), w ramach którego prowadzone są działania naukowe oraz proponowane są unikatowe specjalności studiów w ramach kierunków takich jak media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne; dziennikarstwo i komunikacja społeczna: komunikacja wizerunkowa i reklama z elementami AI, dziennikarstwo sportowe i motoryzacyjne; media design i marketing wizerunkowy: branding i zarządzanie marką, media audiowizualne i videomarketing, czy też informatyka, wpisujące się w obszar przemysłów kreatywnych, mediów cyfrowych i komunikacji elektronicznej. Na Wydziale

jednostką odpowiedzialną za badania i kształcenie w zakresie multimedialności jest Rada Programowa Kierunku, jak również członkowie zespołu naukowego w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach.

Dotychczasowe badania pracowników i współpracowników kierunku ściśle wpisują się w profil tematyczny oraz projektowy mediów kreatywnych, ponieważ wiążą się z takimi zagadnieniami, jak badania gier wideo, computer mediated communication and discourse, web studies, historia i antropologia efektów specjalnych, teoria przekazu telewizyjnego, cyberaktywizm i nowe media w ruchach oddolnych, konwergencja mediów.

Uczelnia jest instytucjonalnym członkiem międzynarodowych stowarzyszeń naukowych, np. International Digital Media & Arts Association, była także jednym ze współtwórców Wrocławskiego Klastra Multimedialności „Creativro”, skupiającego lokalne firmy i instytucje otoczenia biznesu z obszaru IT i przemysłów kreatywnych. Obecnie współpracuje również z inicjatywami promującymi wiedzę o grach wideo i branżach kreatywnych – uczestnictwo wykładowców w prestiżowym cyklu Digital Dragons Academy 2021/2022.

Zespół organizował i współorganizował konferencje naukowe i branżowe związane z profilem kierunku: cykl „Język a multimedia” (2004, 2006, 2008), Konferencja Blender 2011, WroCamp Pro 2012, Wrotech Culture 2013, a także pracował nad projektem poświęconym reprezentacjom niepełnosprawności w mediach cyfrowych (dla organizacji PFRON), jak również w czasie przedpandemicznym organizował regularnie studenckie game jamy z lokalnymi firmami z branży gier wideo np. Ten Square Games czy Knights of Unity (lata 2018, 2019).

2. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

W perspektywie zarówno globalnej, jak i krajowej oraz lokalnej istnieje bardzo duże zapotrzebowanie na specjalistów, którzy będą absolwentami kierunku. Według danych Global Games Market Report przychody w branży gier w roku 2023 miały osiągnąć ponad 185 mld USD, a według danych Nielsen SuperData w roku 2020 sięgnęły 140 mld USD. Warto pamiętać, że w 2022 roku szacunkowo na świecie było blisko 3,5 miliarda graczy.

Nieustanne zapotrzebowanie na specjalistów z dziedziny projektowania gier, animacji 3D, cyfrowej postprodukcji filmowej, projektowania interfejsów zgłaszają światowe studia projektowania gier oraz producenci filmowi i telewizyjni.

Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości *The Game Industry of Poland* w swoim raporcie podała dane, wedle których polscy producenci gier w samym 2020 roku zarobili blisko 970 milionów dolarów, a liczbę graczy szacuje się na mniej więcej 12 milionów. Pośród wiodących producentów gier w Polsce znalazły się firmy tworzące produkcje sprzedawane na całym świecie (CD Projekt Red, 11 Bit Studios, Techland), osiągając niebagatelne sukcesy sprzedażowe (*Cyberpunk 2077*, *Dying Light 2*). Coraz bardziej rozbudowany jest także rynek animacji filmowej i telewizyjnej oraz postprodukcji cyfrowej. Liczącymi się na świecie podmiotami są Platige Image, Human Ark, Xantus. Wiele z wymienionych firm prowadzi nieustanną rekrutację pracowników z uwagi na szybki rozwój.

Na terenie Wrocławia powstało bardzo wiele firm lokujących swoją działalność w branży kreatywnej. Pośród nich wiele stanowią studia projektowania gier, poczynając od Studia Techland, specjalizującego się w światowych, wysokobudżetowych produkcjach gier, przez studia produkujące gry średniobudżetowe jak Knights of Unity, po studia projektujące gry mobilne: Ten Square Games, T-Bull itd. Oprócz tego w aglomeracji wrocławskiej ulokowały się firmy z branży animacji 3D i postprodukcji filmowej i telewizyjnej. Działają tu duże podmioty, takie jak ATM, oraz średnie i mniejsze studia, np. Juice, Das Dot Creations, Lumicon FX, Ikona Kamp, itp. Jest także wiele firm koncentrujących się na interaktywnych rozwiązaniach dla różnych branż w postaci projektów VR, ekranów interaktywnych, gier reklamowych, rozrywkowych i użytkowych aplikacji mobilnych, prezentacji architektonicznych (np. Magic VR, Giant Lazer, Odyssey Crew). Wiele podmiotów świadczy także usługi z zakresu

budowania platform e-learningowych, czy tworzenia rozwiązań z zakresu fotografii interaktywnej (np. Progress Framework, Funmedia).

Oczywiście nie tylko kontekst lokalny wiąże się z zapotrzebowaniem na specjalistów od projektowania gier i animacji 3D. Jest to także ściśle związane z programami i dotacjami rządowymi jak GameINN czy dofinansowania z PFR, których biorcami są firmy z branży IT, przemysłu gier oraz inne, coraz częściej sięgające po elementy growe, bądź animacyjne w strukturze swoich projektów oraz produktów.

Studia drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są podyktowane koniecznością kształcenia specjalistów zdolnych do aktywnego i decyzyjnego uczestnictwa w tego rodzaju projektach, jak również w samodzielnym tworzeniu gier wideo oraz animacji. Ponadto kierunek jest formą odpowiedzi na zmieniające się potrzeby rynku pracy oraz wymogi związane stricte z nowo powstałymi zawodami w branży gier wideo jak technical level designer, technical designer czy lighting artist.

3. Ogólne cele uczenia się

Studia z zakresu media kreatywne: projektowanie gier i animacji wiążą się z koniecznością opanowania znacznej wiedzy z zakresu kierunku oraz rozumienia funkcjonowania mediów interaktywnych oraz nabycia umiejętności operowania kluczowymi pojęciami i kategoriami stosowanymi w obrębie tej dyscypliny, do których go przyporządkowano. Pozwoli to rozumieć i krytycznie oceniać skomplikowane projekty interaktywne pod kątem warstwy komunikacyjnej i perswazyjnej, estetyki, użyteczności i technologii oraz sprawnie nimi zarządzać. Ponadto celem kształcenia jest zdobycie przez studenta umiejętności skutecznego planowania, realizowania i dystrybuowania projektów interaktywnych i wizualnych oraz planowania ich badań.

Absolwent, kończąc studia, będzie świadomy celów (komunikacyjnych, rozrywkowych, użytkowych, perswazyjnych, edukacyjnych) realizowanych projektów i specyfiki ich grup odbiorczych oraz będzie potrafił dokonywać oceny skuteczności realizowanych projektów z wykorzystaniem teoretycznej wiedzy z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości. Dzięki przyjętej koncepcji kształcenia absolwenci będą wykazywali się pogłębionymi umiejętnościami obsługi sprzętu i pracy z technologiami komunikacyjno-informacyjnymi związanymi z profilem kierunku. Ponadto nauczą się organizować pracę zespołu i wykonywać odpowiedzialnie indywidualne zadania przy stosowaniu w pracy zawodowej i naukowej zasad BHP i przepisów prawa przemysłowego i własności intelektualnej.

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji na poziomie studiów drugiego stopnia w swoim praktycznym charakterze ma za zadanie odpowiedzieć na potrzeby rynku pracy tak regionalnego, jak i krajowego czy międzynarodowego. Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego dobrano z uwzględnieniem specyfiki zapotrzebowania branżowego.

W programie skoncentrowano się głównie na kwestii przygotowania absolwenta do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z pogłębionych umiejętności z zakresu animacji 3D (w tym animacji twarzy czy ubioru) oraz game designu (w tym projektowania poziomów, kreowania fikcyjnych światów), ze szczególnym uwzględnieniem zarządzania zespołami odpowiedzialnymi za powyższe komponenty produktów popkultury. Znajduje to źródło w ogólnej koncepcji kierunku i jego idei powiązania z zapotrzebowaniem na specjalistów w zakresie branż kreatywnych i nowych mediów, których wciąż nie kształci się na zbyt wielu uczelniach, szczególnie z udziałem specjalistów pracujących na co dzień na wysokich stanowiskach w najlepszych regionalnych przedsiębiorstwach i znających potrzeby tego segmentu rynku.

Program studiów jest tak skonstruowany, by student zyskał pogłębione umiejętności związane z zarządzaniem procesami projektowymi gier wideo oraz samodzielnym tworzeniem ich komponentów, znajdujących również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami

(współcześnie m.in. reklama, wizualizacje architektoniczne, film fabularny). Dostęp do nowych technologii i masowe korzystanie z profesjonalnego oprogramowania w coraz większej liczbie segmentów rynku sprawia, że wymagania rynku pracy w zakresie samodzielnej i decyzyjnej dojrzałości w procesach projektowych produktów nowomediacyjnych są cenne i coraz częściej obecne. Pamiętać należy, że w obecnym świecie umiejętności z zakresu projektów animacyjnych, znajomość metod i technik gamifikacji w połączeniu z ich praktycznym wdrażaniem i wiedza o finansach w procesie tworzenia produktów interaktywnych to również istotne elementy, w połączeniu z umiejętnościami czysto technicznymi, które nie są już tylko elementami rozrywki, ale integralnym elementem codziennego życia cyfrowych i globalnych społeczeństw.

W programie założono także zdobycie pogłębionych umiejętności zarządzania i planowania pracy zespołowej, projektowania poszczególnych stadiów procesu przygotowania, planowania działań i finalnie realizacji komponentów do gier, animacji oraz innych prac zawierających komponent kreatywny, włącznie z ponoszeniem odpowiedzialności za ich finalny kształt oraz proces wypustu, jak również dalsze patchowanie i usprawnianie (choćby w branży gier wideo). Absolwent ma być bowiem przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzanie umiejętności praktycznych oraz zwiększenie samodzielności i zdolności do podejmowania samodzielnych decyzji kreatywnych i ekonomicznych w codziennej działalności oraz wzmacniania przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania.

4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się

Objaśnienie oznaczeń w symbolach efektów kierunkowych:	
MK	kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji
2	studia drugiego stopnia
P	profil praktyczny
W	kategoria wiedzy
U	kategoria umiejętności
K	kategoria kompetencji społecznych
01, 02, 03 i kolejne	numer efektu uczenia się
Objaśnienie oznaczeń charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:	
7	poziom 7 Polskiej Ramy Kwalifikacji
S	charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego
W	wiedza
G	głębina i zakres
K	kontekst
U	umiejętności
W	wykorzystanie wiedzy
K	Komunikowanie się
O	organizacja pracy
U	uczenie się
K	kompetencje społeczne
K	krytyczna ocena
O	odpowiedzialność
R	rola zawodowa

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ
	Po zakończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji profil praktyczny absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA absolwent zna i rozumie:	
MK2P_W01	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach
MK2P_W02	w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych
MK2P_W03	uwarunkowania zarządzania zespołami kreatywnymi i technicznymi
MK2P_W04	wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami, projektami kreatywnymi i technicznymi
MK2P_W05	w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych
MK2P_W06	w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem głównych trendów w branży mediów kreatywnych
MK2P_W07	w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami
MK2P_W08	zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej
MK2P_W09	w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego
MK2P_W10	w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania
MK2P_W11	zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:	
MK2P_U01	formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując zastosowane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego
MK2P_U02	rozwiązywać skomplikowane i nietypowe problemy oraz wprowadzać innowacyjne rozwiązania w realizacji zadań praktycznych, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne i społeczne
MK2P_U03	dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, również zespołowych, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory
MK2P_U04	planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych
MK2P_U05	dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości

MK2P_U06	stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe
MK2P_U07	Skutecznie porozumiewać się za pośrednictwem różnorodnych mediów i odpowiednio dobierać kanały medialne do promocji i rozpowszechniania projektów kreatywnych, uwzględniając cele marketingowe oraz specyfikę realizowanych projektów
MK2P_U08	planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych
MK2P_U09	podejmować kluczowe role podczas realizacji projektów kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym
MK2P_U10	rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych
MK2P_U11	posługiwać się w pogłębionym stopniu terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, w tym z zakresu tworzenia produkcji medialnych i artystycznych oraz zarządzania zespołem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:	
MK2P_K01	odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów
MK2P_K02	Zasięganie opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin, zwłaszcza w sytuacjach trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów
MK2P_K03	rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, w świecie zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych
MK2P_K04	do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu
MK2P_K05	zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego
MK2P_K06	diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych

5. Tabela odniesień efektów kierunkowych uczenia się do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji profil praktyczny absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
WIEDZA absolwent zna i rozumie:		

MK2P_W01	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	P7U_W P7S_WG
MK2P_W02	w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	P7U_W P7S_WG
MK2P_W03	uwarunkowania zarządzania zespołami kreatywnymi i technicznymi	P7S_WK
MK2P_W04	wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami, projektami kreatywnymi i technicznymi	P7U_W P7S_WK
MK2P_W05	w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	P7U_W P7S_WG P7S_WK
MK2P_W06	w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem głównych trendów w branży mediów kreatywnych	P7S_WG
MK2P_W07	w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	P7U_W P7S_WG
MK2P_W08	zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej	P7S_WK
MK2P_W09	w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	P7U_W P7S_WG
MK2P_W10	w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	P7S_WG
MK2P_W11	zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
MK2P_U01	formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując zastosowane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego	P7U_U P7S_UW
MK2P_U02	rozwiązywać skomplikowane i nietypowe problemy oraz wprowadzać innowacyjne rozwiązania w realizacji zadań praktycznych, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne i społeczne	P7U_U P7S_UO P7S_UW
MK2P_U03	dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, również zespołowych, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	P7S_UW P7S_UU
MK2P_U04	planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
MK2P_U05	dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	P7U_U P7S_UO

MK2P_U06	stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	P7S_UW
MK2P_U07	Skutecznie porozumiewać się za pośrednictwem różnorodnych mediów i odpowiednio dobierać kanały medialne do promocji i rozpowszechniania projektów kreatywnych, uwzględniając cele marketingowe oraz specyfikę realizowanych projektów	P7S_UW P7S_UK
MK2P_U08	planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych	P7S_UW P7S_UO P7S_UK
MK2P_U09	podejmować kluczowe role podczas realizacji projektów kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym	P7S_UK P7S_UO
MK2P_U10	rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych	P7U_U P7S_UW
MK2P_U11	posługiwać się w pogłębionym stopniu terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, w tym z zakresu tworzenia produkcji medialnych i artystycznych oraz zarządzania zespołem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7U_U P7S_UW P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
MK2P_K01	odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów	P7S_KR P7S_KK
MK2P_K02	Zasięganie opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin, zwłaszcza w sytuacjach trudności z samodzielnym rozwiązywaniem problemów	P7U_K P7S_KR P7S_KK
MK2P_K03	rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, w świecie zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych	P7S_KO
MK2P_K04	do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu	P7S_KR P7S_KO
MK2P_K05	zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego	P7U_K P7S_KO P7S_KR
MK2P_K06	diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych	P7U_K P7S_KO P7S_KK

6. Tabela pokrycia charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez kierunkowe efekty uczenia się

Symbol charakterystyk	Opis charakterystyk kompetencji uniwersalnych poziomu 7 Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji Polskiej Ramy Kwalifikacji	Symbol efektu uczenia się dla kierunku
WIEDZA absolwent zna i rozumie:		
P7U_W	w pogłębiony sposób wybrane fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi, także w powiązaniu z innymi dziedzinami; różnorodne, złożone uwarunkowania i aksjologiczny kontekst prowadzonej działalności	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W04 MK2P_W05 MK2P_W07 MK2P_W09
P7S_WG	w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów, a w przypadku studiów o profilu praktycznym – również zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej związanej z ich kierunkiem główne tendencje rozwojowe dyscyplin naukowych lub artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W05 MK2P_W06 MK2P_W07 MK2P_W09 MK2P_W10
P7S_WK	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	MK2P_W03 MK2P_W04 MK2P_W05 MK2P_W08 MK2P_W11
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
P7U_U	wykonywać zadania oraz formułować i rozwiązywać problemy, z wykorzystaniem nowej wiedzy, także z innych dziedzin samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, odpowiednio uzasadniać stanowiska	MK2P_U01 MK2P_U02 MK2P_U05 MK2P_U10 MK2P_U11

P7S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez: – właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, – przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów – w przypadku studiów o profilu praktycznym formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi – w przypadku studiów o profilu praktycznym	MK2P_U01 MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U04 MK2P_U06 MK2P_U07 MK2P_U08 MK2P_U10 MK2P_U11
P7S_UK	komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców prowadzić debatę posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	MK2P_U07 MK2P_U08 MK2P_U09 MK2P_U11
P7S_UO	kierować pracą zespołu współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach	MK2P_U02 MK2P_U04 MK2P_U05 MK2P_U08 MK2P_U09
P7S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie	MK2P_U03 MK2P_U04
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
P7U_K	tworzenia i rozwijania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i życia podejmowania inicjatyw, krytycznej oceny siebie oraz zespołów i organizacji, w których uczestniczy; przewodzenia grupie i ponoszenia odpowiedzialności za nią	MK2P_K02 MK2P_K05 MK2P_K06
P7S_KK	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K06
P7S_KO	wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	MK2P_K03 MK2P_K04 MK2P_K05 MK2P_K06

P7S_KR	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: – rozwijania dorobku zawodu, – podtrzymywania etosu zawodu, – przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K04 MK2P_K05
--------	---	--

III. Plan studiów

1. Struktura planu studiów

Lp.	Moduły	Liczba godz. studia stacjonarne				Liczba godz. studia niestacjonarne			
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.	Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.
1	Moduły kształcenia podstawowego	172	102	66	4	96	56	36	4
2	Moduły kształcenia kierunkowego	312	134	178	0	238	98	140	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	60	0	60	0
4	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	88	0	48	40
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	568	48 / 94	520 / 474	0	278	36 / 48	242 / 230	0
7	Moduły praktyk kierunkowych	120	0	8	112	120	0	8	112
8	Moduły praktyk specjalnościowych	360	0	24	336	360	0	24	336
OGÓŁEM:		1692	284 / 330	916 / 870	492	1240	190 / 202	558 / 546	492

2. Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Karty przedmiotów zawierają szczegółowe opisy efektów uczenia się zakładane dla danych zajęć, będące uszczegółowieniem kierunkowych efektów uczenia się. Efekty uczenia się dla poszczególnych przedmiotów są mierzalne i stopień ich osiągnięcia jest weryfikowany między innymi poprzez testy, prace projektowe oraz analizy studiów przypadków, prace pisemne i opracowania analiz. Studenci otrzymują wsparcie edukacyjne nie tylko dzięki rzetelnemu przygotowaniu zajęć przez wykładowców, ale również poprzez projekty edukacyjne, jakie mogą przeprowadzić w ramach działającej na uczelni Akademii Umiejętności, umożliwiającej realizowanie rozbudowanych projektów wymagających wsparcia finansowego od uczelni. Nauczyciele oraz tutorzy są dostępni, poza wykładami, ćwiczeniami i zajęciami z tutorem, w trakcie cotygodniowych konsultacji, pomagając rozwiązać indywidualne problemy poszczególnych studentów.

Uniwersytet Dolnośląski DSW dysponuje odpowiednią infrastrukturą maszynową (m.in. laboratorium dźwięku, laboratoria komputerowe z silnikiem Unity 3D, Unreal4 Engine czy pracownia VR), programistyczną oraz

stricte informatyczną, wspierającą proces dydaktyczny oraz projektowy studentów. Oprócz tego nieustannie prowadzone są prace mające na celu rozbudowywanie zaplecza programowego kierunku, stosownie z wymogami rynku pracy – chociażby w postaci poszerzenia oferty przedmiotowej o zajęcia w programie Zbrush, czy wprowadzenie pracy na pakiecie AfterEffects. W ramach wspierania studentów prowadzący korzystają również z platform komunikacyjnych, takich jak MS Teams czy Discord oraz narzędzi jak Google Drive, gdzie możliwe jest umieszczanie materiałów w formie elektronicznej, czy prowadzenie asynchronicznych paneli dyskusyjnych. Każdy pracownik ma możliwość udostępniania studentom, w ramach prowadzonych zajęć, materiałów do wykładów i ćwiczeń, zarówno z zakresu literatury podstawowej, jak i uzupełniającej i poszerzającej wiedzę na temat danego przedmiotu lub dziedzin z nim powiązanych.

Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji został opracowany w oparciu o metody dydaktyczne, które sprzyjają osiągnięciu założonych efektów uczenia się. Dotyczy to zarówno metod podających (wykład interaktywny), problemowych (dyskusje problemowe, case study), eksponujących (prezentacja), praktycznych, w tym symulacji, opracowania studium przypadku lub metody projektowej. Wybór metod podyktowany jest potrzebą prowadzenia procesu kształcenia studentów w taki sposób, aby stwarzał warunki do zaangażowanego i aktywnego ich udziału w pracę na zajęciach, jak również przy realizacji projektów, które stanowią podstawę kształcenia warsztatu na specjalnościach znajdujących się na kierunku.

Osiągane efekty uczenia się w zakresie wiedzy zwykle weryfikowane są na podstawie prac pisemnych, testów oraz projektów. Natomiast umiejętności weryfikowane są przede wszystkim poprzez realizowanie prac projektowych na zajęciach, projekty zespołowe, projekty indywidualne, opracowania studium przypadków, ocenę aktywności na zajęciach oraz merytoryczny udział w dyskusji.

Osiąganie przez studenta efektów uczenia się w zakresie kompetencji społecznych zwykle weryfikowane jest poprzez ocenę merytorycznej aktywności na zajęciach, ocenę pracy zespołowej nad projektem, ocenę prezentacji wyników projektu lub opracowania grupowego raportu z zadań laboratoryjnych.

W ramach każdego z narzędzi nauczyciel akademicki ustala kryteria i sposób oceny poszczególnych zadań planowanych do realizacji przez studenta oraz znaczenie tych zadań dla poziomu osiągnięcia efektów zakładanych dla poszczególnych zajęć. W programie studiów założone zostały ogólne kryteria oceny prac studenckich będące odniesieniem do sformułowanych szczegółowych kryteriów oceny w kartach przedmiotów, które to uwzględniają specyfikę danych zajęć i zakładanych dla nich efektów. Ogólne kryteria oceny obejmują:

A. Praca pisemna:

- logika wypowiedzi: spójność argumentacji, poprawna struktura tekstu, jasne wnioski.
- realizowanie tematu: trafność i adekwatność omawianych zagadnień względem tematu pracy.
- używanie terminologii: Poprawne i precyzyjne stosowanie terminów specjalistycznych oraz zrozumienie ich znaczenia.

B. Wypowiedź ustna - prezentacja:

- jakość prezentacji: adekwatne wykorzystanie materiałów wizualnych, takich jak slajdy, diagramy czy filmy, w celu ułatwienia zrozumienia prezentowanego tematu.
- umiejętność komunikacji: klarowność, płynność i pewność w prezentowaniu tematu, responsywność na reakcję słuchaczy.
- odpowiedzi na pytania: trafność i precyzja odpowiedzi na pytania oraz umiejętność obrony prezentowanych tez.

C. Projekty kreatywne (animacje, gry, muzyka, wideo itp.):

- wybór narzędzi: odpowiedni dobór narzędzi i technologii do specyfiki projektu oraz jego wymagań.

- używanie narzędzi: biegłość w korzystaniu z odpowiednich narzędzi i technologii, innowacyjne i efektywne ich wykorzystanie.
- terminowość każdego etapu pracy: przestrzeganie harmonogramu pracy, dotrzymywanie terminów poszczególnych etapów projektu.
- estetyka: jakość wizualna i/lub dźwiękowa projektu, zgodność z estetycznymi założeniami i oczekiwaniami odbiorców.

D. Projekty grupowe:

- zarządzanie projektem: zaplanowanie etapów pracy nad projektem, określenie potrzeb do realizacji każdego etapu (narzędzie, kompetencje, czas), podział zadań w grupie,
- kompetencje społeczne: efektywność współpracy, umiejętność komunikacji i rozwiązywania konfliktów w zespole.
- krytyczne podejście: umiejętność analizowania i oceny pracy zespołu, własnego wkładu w pracę zespołu oraz wprowadzania konstruktywnych poprawek w organizacji pracy.
- rozwiązywanie trudnych sytuacji: skuteczność w zarządzaniu problemami i wyzwaniami, które pojawiają się podczas realizacji projektu.
- inspirowanie: motywowanie i angażowanie innych członków zespołu, dzielenie się pomysłami oraz wspieranie kreatywności w grupie.

Dzięki interaktywnych wykładów, często wspartych prezentacjami multimedialnymi, student ma możliwość zdobycia nowej, specjalistycznej wiedzy i spotkania się z przedstawicielami dziedziny game designu, animacji 3D, efektów specjalnych, programowania gier czy technical designu i technical level designu.

Spotkania w ramach wykładów, jak również indywidualnych spotkań z nauczycielami akademickimi w czasie ich konsultacji, dają szansę na rozwój profesjonalnych umiejętności niezbędnych w codziennej praktyce zawodowej, a także stanowią okazję do pracy nad własnym warsztatem artystycznym i projektowym oraz technicznym dla studentów.

W procesie kształcenia studentów zajęcia będą zorientowane przede wszystkim na praktyczny charakter. W szczególności dotyczy to metody projektów (warsztatów), kształtującej i rozwijającej umiejętności, nawyki i sprawności o charakterze praktycznym, niezbędne przy realizowaniu konkretnych działań praktycznych charakterystycznych dla funkcjonowania podmiotów ze sfery branży gier wideo oraz animacji 3D. Kolejne przewidziane metody dydaktyczne, tj.: metody aktywizujące, ćwiczenia przedmiotowe służą kształtowaniu umiejętności twórczego wykorzystania wiedzy w samodzielnym projektowaniu i realizowaniu indywidualnych projektów. Sprzyja temu praca w małych grupach (praca w zespole), polegająca na wykonaniu konkretnych zadań zleconych przez wykładowcę/trenera, która aktywizuje do działania, kształtuje umiejętności organizacyjne, przywódcze i kompetencje interpersonalne tak potrzebne w branżach kreatywnych.

3. Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS

Program studiów umożliwia studentowi wybór modułów kształcenia, do których przypisuje się punkty ECTS w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS. Do modułów wybieralnych należą moduły wskazane poniżej.

Moduł	Liczba punktów ECTS	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Moduł kształcenia językowego	6	6
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:	47	47
Animacja 3D		
Game Design		

Moduły praktyk specjalnościowych	14,5	14,5
łącznie	67,5	67,5

Na studiach stacjonarnych oraz niestacjonarnych studenci mają do wyboru następujące moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Game Design oraz Animacja 3D.

4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

1. Cele praktyk

Przez praktykę należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Celem praktyk jest:

- pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania,
- przygotowanie do wejścia na rynek pracy poprzez kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej (analitycznych, organizacyjnych, pracy w zespole, nawiązywania kontaktów), a także przygotowanie Studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania,
- pogłębianie wiedzy o branży, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,
- stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

Zasadniczym celem praktyki w Instytucji Przyjmującej na praktykę jest:

- poznanie Instytucji Przyjmującej na praktykę oraz zaznajomienie się Studenta ze specyfiką pracy w tej instytucji;
- umożliwienie zastosowania w praktyce wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas zajęć na uczelni;
- pozyskiwanie i rozwijanie kompetencji zawodowych;
- realizacja efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych przypisanych do praktyk;
- przygotowanie Studentów do podjęcia pracy w instytucjach związanych ze studiowanym kierunkiem / modulem kształcenia specjalnościowego.

2. Miejsca, w których studenci/teki mogą odbyć praktykę:

- przedsiębiorstwa z branży projektowania gier wideo, gier komputerowych, gier mobilnych, gier innego rodzaju (w tym planszowych, karcianych itp.), a także tworzące oprogramowanie komputerowe, w szczególności rozrywkowe i edukacyjne,
- przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej oraz w szeroko rozumianej branży usługowej, w szczególności studia animacji, agencje reklamowe,
- przedsiębiorstwa z branży IT lub innej, zajmujące się przynajmniej częściowo projektowaniem graficznym, w szczególności projektowaniem 3D, projektowaniem przestrzennym, architektonicznym itp.,
- przedsiębiorstwa z branży wydawniczej, m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją książek, gier, komiksów, zabawek itp.,
- stowarzyszenia, fundacje i inne podmioty wpisane do odpowiedniego rejestru, które w zakresie swojej statutowej działalności realizują działalność kreatywną, w tym projektowanie graficzne, tworzenie oprogramowania, gier, badania i rozwój gier oraz innych form rozrywki tradycyjnej i multimedialnej,

- praktyki można zrealizować w formie projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- inne instytucje po uzyskaniu akceptacji Uczelnianego Opiekuna Praktyk.

3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

Studenci/cki studiów drugiego stopnia odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się
I rok, semestr 1	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	Kierunkowa praktyka zawodowa Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: - Student/ka rozpoznaje pojęcia związane z projektowaniem i produkcją treści w branży kreatywnej - Zna etapy procesu produkcyjnego (preprodukcja, produkcja, postprodukcja). b) w zakresie umiejętności student/ka: -Student/ka potrafi wykonać podstawowe zadania związane z tworzeniem interaktywnych doświadczeń i animacji, wykorzystując podstawowe narzędzia i techniki w dziedzinie mediów cyfrowych. -Umie efektywnie zarządzać czasem przy realizacji prostych projektów. c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: uczy się współpracować w zespole, słuchając i uwzględniając opinie innych. -Demonstruje zdolność do terminowego wywiązywania się z zadań.
I rok, semestr 2	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	Specjalnościowa praktyka zawodowa I Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – rozumie funkcjonalność bazowych narzędzi i technik wykorzystywanych w projektowaniu gier, takich jak silniki gry oraz systemy zarządzania treścią. Rozumie znaczenie faz produkcyjnych, takich jak prototypowanie, testowanie i wdrażanie, oraz ich wpływ na ostateczną jakość gry.

		Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	Dla Game designu: – rozumie funkcjonalność bazowych narzędzi i technik wykorzystywanych w projektowaniu gier, takich jak silniki gry oraz systemy zarządzania treścią. Rozumie znaczenie faz produkcyjnych, takich jak prototypowanie, testowanie i wdrażanie, oraz ich wpływ na ostateczną jakość gry. b) w zakresie umiejętności student/ka: c) Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – Student/ka skutecznie rozwiązuje problemy techniczne napotkane podczas projektowania gier, takie jak optymalizacja kodu czy integracja różnych elementów gry (grafika, dźwięk, mechanika). Zaczyna łączyć różne techniki i narzędzia, jak programowanie, projektowanie poziomów oraz tworzenie interfejsów użytkownika, aby stworzyć bardziej złożone i interaktywne gry. Dla Game designu: – Student/ka skutecznie rozwiązuje problemy techniczne napotkane podczas projektowania gier, takie jak optymalizacja kodu czy integracja różnych elementów gry (grafika, dźwięk, mechanika). Zaczyna łączyć różne techniki i narzędzia, jak programowanie, projektowanie poziomów oraz tworzenie interfejsów użytkownika, aby stworzyć bardziej złożone i interaktywne gry. c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – Student/ka angażuje się w dyskusje zespołowe, sugerując własne pomysły i konstruktywnie reagując na krytykę. – Student, planując bardziej złożone zadania. – Zna techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, które przygotowują go/ją do przyszłych ról w zawodzie. Dla Game designu:
--	--	--	---

			– Student/ka angażuje się w dyskusje zespołowe, sugerując własne pomysły i konstruktywnie reagując na krytykę. Student, planując bardziej złożone zadania. Zna techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, które przygotują go/ją do przyszłych ról w zawodzie.
II rok, semestr 3	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	Specjalnościowa praktyka zawodowa II Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – Sposoby opracowania koncepcji produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcijną, produkcyjną i postprodukcijną; – Student/ka dogłębnie rozumie strukturę i działanie zaawansowanych narzędzi używanych w projektowaniu gier, takich jak silniki gry (np. Unreal Engine, Unity) oraz narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji i interakcji. Zna podstawowe metody zarządzania projektem, takie jak Agile i Scrum, oraz potrafi planować i organizować pracę zespołu projektowego w kontekście produkcji gier. Dla Game designu: – Sposoby opracowania koncepcji produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcijną, produkcyjną i postprodukcijną; – Student/ka dogłębnie rozumie strukturę i działanie zaawansowanych narzędzi używanych w projektowaniu gier, takich jak silniki gry (np. Unreal Engine, Unity) oraz narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji i interakcji. – Zna podstawowe metody zarządzania projektem, takie jak Agile i Scrum, oraz potrafi planować i organizować pracę zespołu projektowego w kontekście produkcji gier. b) w zakresie umiejętności student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu:

			– Student/ka efektywnie współpracuje z innymi członkami zespołu, koordynując działania między programistami, grafikami i projektantami poziomów, wspierając realizację wspólnych celów projektowych. Rozwija umiejętności analizy i oceny gier, uwzględniając opinie graczy i testerów w procesie iteracyjnej modyfikacji projektów, aby zwiększyć jakość i grywalność. – Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy Dla Game designu: – Student/ka efektywnie współpracuje z innymi członkami zespołu, koordynując działania między programistami, grafikami i projektantami poziomów, wspierając realizację wspólnych celów projektowych. Rozwija umiejętności analizy i oceny gier, uwzględniając opinie graczy i testerów w procesie iteracyjnej modyfikacji projektów, aby zwiększyć jakość i grywalność. – Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – tudent/ka potrafi wykorzystywać techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, do wypracowania konsensusu w problematycznych momentach. – -Student/ka rozwija umiejętność komunikacji w kontekście pracy zespołowej, skupiając się na efektywnej wymianie informacji i współpracy. skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta
--	--	--	---

			Dla Game designu: – Student/ka potrafi wykorzystywać techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, do wypracowania konsensusu w problematycznych momentach. – Student/ka rozwija umiejętność komunikacji w kontekście pracy zespołowej, skupiając się na efektywnej wymianie informacji i współpracy. – skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta
II rok, semestr 4	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	Specjalnościowa praktyka zawodowa III Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – Doskonali opracowaną koncepcję produktu interaktywnego, integrując zaawansowane techniki zarządzania projektem oraz iteracyjne podejście do faz preprodukcyjnej, produkcyjnej i postprodukcyjnej, z uwzględnieniem analizy ryzyka i optymalizacji procesu realizacji. – Doskonali swoją wiedzę związaną z zaawansowanymi metodami i technikami zarządzania projektami, ze szczególnym uwzględnieniem planowania i monitorowania postępu prac Student/ka dysponuje wiedzą na temat zaawansowanych technologii, takich jak techniki motion capture, rendering w czasie rzeczywistym oraz zaawansowane metody produkcji animacji 3D. Dla Game designu: – Doskonali opracowaną koncepcję produktu interaktywnego, integrując zaawansowane techniki zarządzania projektem oraz iteracyjne podejście do faz preprodukcyjnej, produkcyjnej i

			postprodukcyjnej, z uwzględnieniem analizy ryzyka i optymalizacji procesu realizacji. – Doskonali swoją wiedzę związaną z zaawansowanymi metodami i technikami zarządzania projektami, ze szczególnym uwzględnieniem planowania i monitorowania postępu prac – Student/ka dysponuje wiedzą na temat zaawansowanych technologii, takich jak silniki gier nowej generacji, narzędzia do symulacji fizyki, oraz metody produkcji złożonych gier interaktywnych. b) w zakresie umiejętności student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – Student/ka potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt animacji 3D, uwzględniając zasoby, terminy oraz specyficzne wymagania estetyczne i techniczne projektu. Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia i technologie, takie jak narzędzia do symulacji fizycznej, renderingu o wysokiej jakości oraz postprodukcji, aby dostosować i optymalizować treści multimedialne zgodnie z wymaganiami projektu. – Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia do projektowania gier, takie jak narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji, skryptowania rozgrywki oraz optymalizacji wydajności, dostosowując je do specyficznych wymagań projektu. Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy Dla Game designu: – Student/ka potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt gry, uwzględniając dostępne zasoby, harmonogram oraz specyfikę platform docelowych. – Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia do projektowania gier, takie jak narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji, skryptowania
--	--	--	---

			rozgrywki oraz optymalizacji wydajności, dostosowując je do specyficznych wymagań projektu. – Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: Dla Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu: – Student/ka doskonali umiejętności pracy w zespole, współdziałając z innymi przy realizacji skomplikowanych zadań. – Pogłębia umiejętności komunikacyjne, przygotowując się do efektywnego funkcjonowania w przyszłych rolach zawodowych. – Krytycznie analizuje wyniki pracy, wprowadzając ulepszenia w oparciu o dane zwrotne. Dla Game designu: – Student/ka doskonali umiejętności pracy w zespole, współdziałając z innymi przy realizacji skomplikowanych zadań. – Pogłębia umiejętności komunikacyjne, przygotowując się do efektywnego funkcjonowania w przyszłych rolach zawodowych. – Krytycznie analizuje wyniki pracy, wprowadzając ulepszenia w oparciu o dane zwrotne.
--	--	--	--

4. Harmonogram odbywania praktyki

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Indywidualny harmonogram zależny jest od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta.

5. Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się odbywa się w *Dzienniku praktyk*, w którym studenci opisują zadania zrealizowane w Instytucji Przyjmującej na praktykę związane z wyżej wymienionymi efektami, Opiekun Praktyki z ramienia danej Instytucji Przyjmującej na praktykę potwierdza je podpisem w *Dzienniku praktyk*, a Uczelniany Opiekun Praktyk w *Dzienniku praktyk* oraz w USOSweb.

W przypadku zaliczania praktyki na podstawie umowy o pracę lub umów cywilnoprawnych, prowadzenia własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – stażu, wolontariatu, zaliczenia praktyki dokonuje Uczelniany Opiekun Praktyk na pisemny *Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu/prowadzeniu działalności gospodarczej/ podejmowania innych form działalności*, w którym potwierdzone jest osiągnięcie efektów uczenia się przez bezpośredniego przełożonego Studenta/Studentki, a weryfikowane przez Uczelnianego Opiekuna Praktyk na podstawie dołączonej dokumentacji świadczącej o osiągnięciu zakładanych dla praktyk efektów uczenia się.

6. Procedura realizacji praktyk przez studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych określona jest w Zarządzeniu Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW.

IV. Dodatkowe dokumenty do programu studiów

1. System ECTS

Zasady przypisywania punktów ECTS do przedmiotów zostały określone zgodnie z ustawą Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z 20 lipca 2018 r. (ze zmianami) i aktami wykonawczymi.

Liczbę punktów ECTS przypisaną do poszczególnych przedmiotów określonych w programie studiów zatwierdza Senat uczelni, podejmując stosowną uchwałę w sprawie przyjęcia planów i programów studiów na dany rok akademicki. W przypisywaniu punktów poszczególnym przedmiotom kierowano się zasadą, iż wymiar punktów musi uwzględniać rzeczywisty nakład pracy studenta. Przyjęto, że 1 punkt ECTS odpowiada około 25 godzinom pracy studenta.

Wartość punktów ECTS dla danego przedmiotu odzwierciedla średni nakład pracy studenta niezbędny do uzyskania zakładanych efektów uczenia się. Nakład ten jest sumą godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów (godziny kontaktowe) oraz godzin pracy samodzielnej studenta. Zgodnie z tą zasadą przydzielono punkty ECTS na poszczególne formy procesu dydaktycznego składające się na realizację efektów uczenia się danego przedmiotu, takich jak wykłady, ćwiczenia, konwersatorium, lektoraty, seminaria, projekty, e-learning i praca własna studenta. Uwzględniono również punkty ECTS realizowane przez bezpośredni kontakt nauczyciela akademickiego w formie egzaminów, zaliczeń, konsultacji oraz prac dodatkowych wykonywanych przez studentów pod nadzorem nauczyciela akademickiego. Nakład pracy własnej studenta przypadającej na dany przedmiot (a w konsekwencji liczba punktów ECTS za pracę własną studenta) jest wypadkową szeregu czynników istotnych dla osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się i jest wynikiem analizy stopnia trudności związanego z zakładanymi efektami uczenia się przypisanymi do przedmiotu, a także konsultacji z wykładowcami prowadzącymi poszczególne przedmioty. Dla określenia średniego nakładu pracy własnej studenta w danym przedmiocie brany jest także pod uwagę kontekst, w jakim ten przedmiot występuje w programie studiów – czy zdobycie efektów uczenia się przypisanych do przedmiotu wymaga wcześniejszego zaliczenia innych przedmiotów lub posiadania innego zasobu wiedzy lub umiejętności.

Przypisane w ten sposób punkty ECTS do przedmiotów są takie same w przypadku studiów stacjonarnych i niestacjonarnych, ale inne są składniki, z jakich te punkty zostały uzyskane. W ramach studiów niestacjonarnych zostało zaplanowane mniej godzin kontaktowych, więc aby uzyskać takie same efekty uczenia się jak na studiach stacjonarnych, potrzebna jest większa ilość pracy własnej studenta.

Projektując system przypisywania punktów ECTS, uwzględniono doświadczenia uczelni zagranicznych, z którymi współpracuje Uniwersytet Dolnośląski DSW. Stosowanie systemu przypisywania punktów ECTS w sposób zbliżony do uczelni partnerskich ułatwia mobilność studentów w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego.

Zgodnie z Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych do programów studiów przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punktów ECTS, a różnice między semestrami nie powinny być większe niż 5 punktów, co ułatwi zaliczanie semestrów studentom decydującym się w przyszłości na wyjazdy w ramach programu ERASMUS Mobility. Ponadto przyjmuje się, że przelicznik nakładu pracy studenta na 1 punkt ECTS wynosi 25 godzin.

Wymiar godzin dla programu określa się według następującej zasady: liczba punktów ECTS określona dla programu studiów $\times 25 \text{ h}$ = wymiar godzin przewidzianych dla programu studiów (suma godzin dla całości programu – godziny z udziałem nauczyciela akademickiego oraz innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne, godziny zajęć bez udziału nauczycieli akademickich oraz godziny za pracę własną studenta). Dla studiów stacjonarnych wymiar godzin kontaktowych (i punktów ECTS) nie może być mniejszy niż 50% określonych dla programu studiów.

Zaokrąglenia punktów ECTS dokonuje się: w planie do 0,5 pkt. ECTS; w macierzy wskaźników ECTS do 0,1 pkt. ECTS.

Przypisywanie punktów za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne ustala się według zasad:

- a) punkty wynikające za zajęcia realizowane w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki;

plus

- b) punkty za pracę własną w tej samej proporcji jak udział punktów z zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w stosunku do ogólnej liczby punktów przypisanych do danego przedmiotu.

Inaczej mówiąc, punkty za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki) oblicza się jako iloczyn liczby ECTS dla przedmiotu oraz udziału tych zajęć w ogólnej liczbie godzin przedmiotu.

2. Treści modułów

Nazwa modułu	Treści modułu
Moduły kształcenia podstawowego	Zarządzanie projektami kreatywnymi; Self-branding i zarządzanie marką osobistą; Prawo nowych mediów; Koncepcje zarządzania
Moduły kształcenia kierunkowego	Warsztaty motion capture; Storytelling i story design; Współczesna animacja w Polsce i na świecie; Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji; Digital Culture – j.ang; Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; Teoria i historia nowych mediów; Język sztuk wizualnych; Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej
Moduły kształcenia językowego	Warsztaty kompetencji językowych I–II (j. angielski, j. niemiecki)
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium magisterskie I–II
Moduły praktyk kierunkowych	Praktyka zawodowa (kierunkowa)

Moduły praktyk specjalnościowych (Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu)	Specjalnościowa praktyka zawodowa I Specjalnościowa praktyka zawodowa II Specjalnościowa praktyka zawodowa III
Moduły praktyk specjalnościowych (Game Design)	Specjalnościowa praktyka zawodowa I Specjalnościowa praktyka zawodowa II Specjalnościowa praktyka zawodowa III
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Animacja 3D	Modelowanie postaci; Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów; Animacja postaci; Texturowanie, mapowanie i shading; Sculpting 3d; Animacja 2d; Postprodukcja - efekty specjalne; Zaawansowane modelowanie 3D; Silniki gier w animacji filmowej; Motion design; Postprodukcja – compositing; Animacja urządzeń mechanicznych; Animacja twarzy; Processing w animacji; Matte painting i techniki 2,5d; Postprodukcja - montaż wideo; Postprodukcja - montaż dźwięku
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Game design	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry; Game design; Praca z silnikiem Unity I; Praca z silnikiem Unreal I; Level design; Praca z silnikiem Unity II; Praca z silnikiem Unreal II; Technical level design I; Mechaniki wybranych gatunków; Quest writing; Psychologia gier; Praca z silnikiem Unity III; Praca z silnikiem Unreal III; Technical level design II; Światotwórstwo w grach

3. Załączniki

Załączniki 1. Plany studiów

Załączniki 2. Macierz efektów uczenia się

Załączniki 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS

Załączniki 4. Karty przedmiotów

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2024/2025

Moduły kształcenia podstawowego																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O	-	4	0	0	4			4									
2	S2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	36	36	0	0	36											
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	36	36	0	0	36											
4	S2-62-KONZAR-2	Koncepcje zarządzania	E	4	60	30	30	0				30	30							
5	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	2	36	0	36	0					36							
RAZEM:				12	172	102	66	4	72	0	4	30	66	0	0	0	0	0	0	0
Moduły kształcenia kierunkowego																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0		30										
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	30	0	30	0		30										
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	36	36	0	0	36											
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	34	16	18	0	16	18										
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	20	20	0	0	20											
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	3	30	0	30	0		30										
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	46	26	20	0				26	20							
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	20	20	0	0				20								
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital culture - j. ang	O	2	30	0	30	0								30				
10	S2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	36	16	20	0										16	20	
RAZEM:				26	312	134	178	0	72	108	0	46	20	0	0	30	0	16	20	0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0								30				
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0											30	
RAZEM:				10	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
Moduły kształcenia językowego																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	50	0	30	20								30	20			

2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	50	0	30	20										30	20	
RAZEM:				6	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20

Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1					0	0	0	0												
2					0	0	0	0												
3					0	0	0	0												
RAZEM:				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Moduły praktyk kierunkowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4,5	120	2	6	112	2	6	112									
2					0	0	0	0												
3					0	0	0	0												
4					0	0	0	0												
RAZEM:				4,5	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	172	102	66	4	72	0	4	30	66	0	0	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	312	134	178	0	72	108	0	46	20	0	0	30	0	16	20	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Razem bez modułu praktyk kierunkowych:		644	236	364	44	144	108	4	76	86	0	0	90	20	16	80	20
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
6	Moduły praktyk kierunkowych	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:		764				376			162			110			116		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów				Semestr			
						sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	12				6	6	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	26				17	5	2	2
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10				0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6				0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0				0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	5				5	0	0	0
RAZEM:		59				28	11	10	10
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>62</i>				<i>3</i>	<i>19</i>	<i>20</i>	<i>20</i>

OGÓŁEM:	120	30	30	30	30
Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:		-5	-5	-5	-5

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: Animacja 3D
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego: 4 semestry
 2024/2025

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów	O	3	30	0	30	0					30							
2	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	4	30	0	30	0					30							
3	S2-62-SCU3D-2	Sculpting 3d	O	4	36	0	36	0					36							
4	S2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	3	30	0	30	0					30							
5	S2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	30	0	30	0					30							
6	S2-62-MODTAU-3	Zaawansowane modelowanie 3D	O	3	36	0	36	0								36				
7	S2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	38	16	22	0							16	22				
8	S2-62-MOTDES-3	Motion design	O	2	30	0	30	0								30				
9	S2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	36	0	36	0								36				
10	S2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	34	16	18	0							16	18				
11	S2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	30	0	30	0								30				
12	S2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	3	34	16	18	0										16	18	
13	S2-62-ANITWA-4	Animacja twarzy	O	3	36	0	36	0											36	
14	S2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	2	36	0	36	0											36	
15	S2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	2	36	0	36	0											36	
16	S2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	36	0	36	0											36	
17	S2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	2	30	0	30	0											30	
RAZEM:				47	568	48	520	0	0	0	0	0	156	0	32	172	0	16	192	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112				2	6	112						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112							2	6	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112										2	6	112
4					0	0	0	0												
RAZEM:				14,5	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	172	102	66	4	72	0	4	30	66	0	0	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	312	134	178	0	72	108	0	46	20	0	0	30	0	16	20	0

3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	568	48	520	0	0	0	0	0	156	0	32	172	0	16	192	0
Ogółem bez praktyk		1212	284	884	44	144	108	4	76	242	0	32	262	20	32	272	20
		1212				256			318			314			324		
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112
OGÓŁEM:		1692				376			438			434			444		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	12	6	6	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	26	17	5	2	2
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	17	15	15
Ogółem bez praktyk		101	23	28	25	25
7	Moduły praktyk kierunkowych	4,5	4,5	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	14,5	0	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19	4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120	27,5	32,5	30	30

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1200
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	44
Liczba godzin praktyk w Instytucji	448
Łączna liczba godzin w programie	1692

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Game Design*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego: 4 semestry
2024/2025

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	2	30	0	30	0					30							
2	S2-62-GAMDES-2	Game design	O	3	44	16	28	0				16	28							
3	S2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	4	40	0	40	0					40							
4	S2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	5	40	0	40	0					40							
5	S2-62-LEVDES-2	Level design	O	3	36	0	36	0					36							
6	S2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	3	36	0	36	0								36				
7	S2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	36	0	36	0								36				
8	S2-62-TLEVD1-3	Technical level design I	O	3	32	0	32	0								32				
9	S2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	42	16	26	0							16	26				
10	S2-62-QUWRIT-3	Quest writing	O	3	36	0	36	0								36				
11	S2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	46	46	0	0										46		
12	S2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	36	0	36	0											36	
13	S2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	36	0	36	0											36	
14	S2-62-TLEVD2-4	Technical level design II	O	3	32	0	32	0											32	
15	S2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	46	16	30	0										16	30	
RAZEM:				47	568	94	474	0	0	0	0	16	174	0	16	166	0	62	134	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112				2	6	112						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112							2	6	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112										2	6	112
4					0	0	0	0												
RAZEM:				14,5	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112

Podsumowanie
Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	172	102	66	4	72	0	4	30	66	0	0	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	312	134	178	0	72	108	0	46	20	0	0	30	0	16	20	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0

4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	568	94	474	0	0	0	0	16	174	0	16	166	0	62	134	0
Ogółem bez praktyk		1212	330	838	44	144	108	4	92	260	0	16	256	20	78	214	20
		1212				256			352			292			312		
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112
OGÓŁEM:		1692				376			472			412			432		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	12	6	6	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	26	17	5	2	2
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	17	15	15
Ogółem bez praktyk		101	23	28	25	25
7	Moduły praktyk kierunkowych	4,5	4,5	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	14,5	0	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19	4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120	27,5	32,5	30	30

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1200
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	44
Liczba godzin praktyk w Instytucji	448
Łączna liczba godzin w programie	1692

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarna
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2024/2025

Moduły kształcenia podstawowego																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	-	4	0	0	4			4									
2	N2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	20	20	0	0	20											
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	20	20	0	0	20											
4	N2-62-KONZAR-2	Koncepcje zarządzania	E	4	32	16	16	0				16	16							
5	N2-62-SELBRA-1	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	2	20	0	20	0					20							
RAZEM:				12	96	56	36	4	40	0	4	16	36	0	0	0	0	0	0	0
Moduły kształcenia kierunkowego																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	24	0	24	0		24										
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	24	0	24	0		24										
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	20	20	0	0	20											
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	24	12	12	0	12	12										
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	20	20	0	0	20											
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	3	28	0	28	0		28										
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	26	14	12	0				14	12							
8	N2-62-TEONM-2	Teoria nowych mediów	E	2	20	20	0	0				20								
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital culture - j. ang	O	2	18	0	18	0								18				
10	N2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	34	12	22	0										12	22	
RAZEM:				26	238	98	140	0	52	88	0	34	12	0	0	18	0	12	22	0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0								30				
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0										30		
RAZEM:				10	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
Moduły kształcenia językowego																				
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	44	0	24	20								24	20			
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	44	0	24	20										24	20	
RAZEM:				6	88	0	48	40	0	0	0	0	0	0	0	24	20	0	24	20

Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1					0	0	0	0												
2					0	0	0	0												
3					0	0	0	0												
				RAZEM:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Moduły praktyk kierunkowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4,5	120	2	6	112	2	6	112									
2					0	0	0	0												
3					0	0	0	0												
4					0	0	0	0												
				RAZEM:	4,5	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	96	56	36	4	40	0	4	16	36	0	0	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	238	98	140	0	52	88	0	34	12	0	0	18	0	12	22	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	88	0	48	40	0	0	0	0	0	0	0	24	20	0	24	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Razem bez modułu praktyk kierunkowych:		482	154	284	44	92	88	4	50	48	0	0	72	20	12	76	20
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
6	Moduły praktyk kierunkowych	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:		602				304			98			92			108		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	12	6	6	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	26	17	5	2	2
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	5	5	0	0	0
RAZEM:		59	28	11	10	10
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>62</i>	<i>3</i>	<i>19</i>	<i>20</i>	<i>20</i>
OGÓŁEM:		120	30	30	30	30
Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:			-5	-5	-5	-5

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Animacja 3D*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarna
Profil: Praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego: 4 semestry
2024/2025

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	14	0	14	0					14							
2	N2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	4	16	0	16	0					16							
3	N2-62-SCU3D-2	Sculpting 3d	O	4	18	0	18	0					18							
4	N2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	3	14	0	14	0					14							
5	N2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	14	0	14	0					14							
6	N2-62-MODTAU-3	Zaawansowane modelowanie 3D	O	3	14	0	14	0								14				
7	N2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	24	12	12	0							12	12				
8	N2-62-MOTDES-3	Motion design	O	2	14	0	14	0								14				
9	N2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	18	0	18	0								18				
10	N2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	24	12	12	0							12	12				
11	N2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	12	0	12	0								12				
12	N2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	3	24	12	12	0										12	12	
13	N2-62-ANITWA-4	Animacja twarzy	O	3	16	0	16	0											16	
14	N2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	2	12	0	12	0											12	
15	N2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	2	16	0	16	0											16	
16	N2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	16	0	16	0											16	
17	N2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	2	12	0	12	0											12	
RAZEM:				47	278	36	242	0	0	0	0	0	76	0	24	82	0	12	84	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112				2	6	112						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112							2	6	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112										2	6	112
4					0	0	0	0												
RAZEM:				15	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	96	56	36	4	40	0	4	16	36	0	0	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	238	98	140	0	52	88	0	34	12	0	0	18	0	12	22	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	88	0	48	40	0	0	0	0	0	0	0	24	20	0	24	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	278	36	242	0	0	0	0	0	76	0	24	82	0	12	84	0
Ogółem bez praktyk		760	190	526	44	92	88	4	50	124	0	24	154	20	24	160	20
		760				184			174			198			204		
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112
OGÓŁEM:		1240				304			294			318			324		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	12	6	6	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	26	17	5	2	2
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	17	15	15
Ogółem bez praktyk		101	23	28	25	25
7	Moduły praktyk kierunkowych	4,5	4,5	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	14,5	0	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19	4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120	27,5	32,5	30	30

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	748
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	44
Liczba godzin praktyk w Instytucji	448
Łączna liczba godzin w programie	1240

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Game Design*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarna
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2024/2025

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	2	16	0	16	0					16							
2	N2-62-GAMDES-2	Game design	O	3	24	12	12	0				12	12							
3	N2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	4	20	0	20	0					20							
4	N2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	5	20	0	20	0					20							
5	N2-62-LEVDES-2	Level design	O	3	18	0	18	0					18							
6	N2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	3	18	0	18	0								18				
7	N2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	18	0	18	0								18				
8	N2-62-TLEVD1-3	Technical level design I	O	3	16	0	16	0								16				
9	N2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	24	12	12	0							12	12				
10	N2-62-QUWRIT-3	Quest writing	O	3	18	0	18	0								18				
11	N2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	12	12	0	0										12		
12	N2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	16	0	16	0											16	
13	N2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	16	0	16	0											16	
14	N2-62-TLEVD2-4	Technical level design II	O	3	16	0	16	0											16	
15	N2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	26	12	14	0										12	14	
RAZEM:				47	278	48	230	0	0	0	0	12	86	0	12	82	0	24	62	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112				2	6	112						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112							2	6	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112										2	6	112
4					0	0	0	0												
RAZEM:				15	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	96	56	36	4	40	0	4	16	36	0	0	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	238	98	140	0	52	88	0	34	12	0	0	18	0	12	22	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	88	0	48	40	0	0	0	0	0	0	0	24	20	0	24	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	278	48	230	0	0	0	0	12	86	0	12	82	0	24	62	0
Ogółem bez praktyk		760	202	514	44	92	88	4	62	134	0	12	154	20	36	138	20
		760				184			196			186			194		
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	120	2	6	112	2	6	112	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	360	6	18	336	0	0	0	2	6	112	2	6	112	2	6	112
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112
OGÓŁEM:		1240				304			316			306			314		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	12	6	6	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	26	17	5	2	2
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	17	15	15
Ogółem bez praktyk		101	23	28	25	25
7	Moduły praktyk kierunkowych	4,5	4,5	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	14,5	0	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19	4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120	27,5	32,5	30	30

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	748
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	44
Liczba godzin praktyk w Instytucji	448
Łączna liczba godzin w programie	1240

Uczelnia:				Uniwersytet Dolnośląski DSW																																											
Wydział:				Studiów Stosowanych																																											
Kierunek:				Media kreatywne: projektowanie gier i animacji																																											
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie				Animacja 3D																																											
Stopień kształcenia:				II stopień																																											
Profil:				praktyczny																																											
Czas trwania				2 lata (4 semestry)																																											
Obowiązuje od roku akademickiego				2024/2025																																											
OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego				Moduły kształcenia kierunkowego								Moduły kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych ANIMACJA 3D			Moduły praktyk specjalnościowych GAME DESIGN			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)																				
				Zarządzanie projektami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Koncepcje zarządzania	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Warsztaty motion capture	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital culture	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawodowa	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów	Texturowanie, mapowanie i shading	Sculpting 3d	Animacja 2d	Postprodukcja - efekty specjalne	Zaawansowane modelowanie 3D	Simlki gier w animacji filmowej	Moton design	Modelowanie postaci	Postprodukcja - compositing	Animacja urządzeń mechanicznych	Animacja postaci	Animacja twarzy	Processing w animacji	Matte painting i techniki 2,5d	Postprodukcja - montaż video	Postprodukcja - montaż dźwięku		
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				5	2	2	3	3	3	3	3	4	3	5	3	4	4	2	2	4	4	2	3	5	4	3	5	4	6	2	2	1	5	2	1	3	6	5	3	3	5	5	2	2	2		
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	12	1						1		1		1		1	1	1	1																												
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	10							1	1			1	1			1	1	1			1			1		1																			
uwarunkowania zarządzania zespołami kreatywnymi i technicznymi	MK2P_W03	P7S_WK	5	1		1														1		1			1																						
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami, projektami kreatywnymi i technicznymi	MK2P_W04	P7U_W P7S_WK	6	1		1																1	1		1	1																					
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	12									1				1	1	1	1								1										1	1		1	1	1	1	1			
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem głównych trendów w branży mediów kreatywnych	MK2P_W06	P7S_WG	23	1				1						1				1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	15						1		1	1	1	1	1	1											1								1	1	1		1	1	1	1					
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej	MK2P_W08	P7S_WK	9		1		1		1			1				1							1		1					1							1										
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	20					1														1	1	1	1	1	1		1	1	1	1					1	1			1	1					
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7S_WG	22				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			1	1			1			1			1						1	1			1	1	1	1	1				
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7S_WK	6	1	1		1							1														1									1										
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:				6	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	4	4	1		2		4	5	2	4	5	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	5	2	2			
formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując zastosowane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	12		1				1	1	1	1				1		1	1																												
rozwiązywać skomplikowane i nietypowe problemy oraz wprowadzać innowacyjne rozwiązania w realizacji zadań praktycznych, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne i społeczne	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	19	1	1	1		1		1				1								1	1		1	1			1	1	1	1							1	1	1	1	1				
dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, również zespołowych, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU	20	1				1			1											1			1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1				
planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU	15	1		1	1					1		1				1	1									1									1	1		1	1	1	1	1			
dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	MK2P_U05	P7U_U P7S_UO	7			1												1	1					1	1		1	1																			
stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	MK2P_U06	P7S_UW	18					1	1																		1	1		1	1						1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

[illegible]

Macierz efektów uczenia się	
Uczelnia:	Uniwersytet Dolnośląski DSW
Wydział:	Studiów Stosowanych
Kierunek:	Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design
Stopień kształcenia:	II stopień
Profil:	praktyczny
Czas trwania	2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego	2024/2025

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego				Moduły kształcenia kierunkowego										Moduł kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych ANIMACJA 3D			Moduły praktyk specjalnościowych GAME DESIGN			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)																			
				Zarządzanie projektami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Koncepcje zarządzania	Self-branding / zarządzanie marką osobistą	Warsztaty motion capture	Storytelling: story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gmification / edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital culture	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	Game design	Praca z silnikiem Unity I	Praca z silnikiem Unreal I	Level design	Praca z silnikiem Unity II	Praca z silnikiem Unreal II	Technical level design I	Mechaniki wybranych gatunków	Quest writing	Psychologia gier	Praca z silnikiem Unity III	Praca z silnikiem Unreal III	Technical level design II	Świadcówstwo w grach					
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				5	2	0	3	3	3	3	3	4	3	5	3	4	4	2	2	4	4	2	3	5	4	3	5	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	4	4	4	2	2	1	4			
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	14	1						1		1		1		1	1	1	1	1	1																									1		
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	13								1	1			1	1				1	1	1			1			1																		1		
uwarunkowania zarządzania zespołami kreatywnymi i technicznymi	MK2P_W03	P7S_WK	5	1																			1			1			1																			
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami, projektami kreatywnymi i technicznymi	MK2P_W04	P7U_W P7S_WK	6	1																				1			1		1																			
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	6										1				1	1	1	1											1																	
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem głównych trendów w branży mediów kreatywnych	MK2P_W06	P7S_WG	17	1					1							1				1	1		1	1	1	1	1	1			1	1			1	1					1	1						
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	13							1		1	1	1	1	1														1			1													1		
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej	MK2P_W08	P7S_WK	9		1			1		1			1				1							1			1								1				1									
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	14						1														1	1	1	1	1	1				1	1								1	1	1					
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7S_WG	19					1	1	1	1	1	1	1	1		1		1	1		1			1					1				1												1		
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7S_WK	4	1	1			1																																								
UMIĘTNOŚCI absolwent potrafi:				6	3	0	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	4	4	1	2	4	5	2	4	5	5	4	3	3	1	2	2	2	1	3	2	2	1	5	2	1	3			
formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując zastosowane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	14		1					1	1	1	1			1				1	1	1			1			1		1																		
rozwiązywać skomplikowane i nietypowe problemy oraz wprowadzać innowacyjne rozwiązania w realizacji zadań praktycznych, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne i społeczne	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	11	1	1				1		1			1									1	1		1	1																					
dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, również zespołowych, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU	10	1					1			1												1			1	1		1	1																1	
planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU	15	1				1					1		1				1	1									1				1		1	1	1					1	1				1	
dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	MK2P_U05	P7U_U P7S_UO	9																1	1				1	1			1	1											1								
stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	MK2P_U06	P7S_UW	13						1	1														1	1			1	1					1	1											1		
Skutecznie porozumiewać się za pośrednictwem różnorodnych mediów i odpowiednio dobrać kanały medialne do promocji i rozpowszechniania projektów kreatywnych, uwzględniając cele marketingowe oraz specyfikę realizowanych projektów	MK2P_U07	P7S_UW P7S_UK	5					1				1		1		1													1																			
planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych	MK2P_U08	P7S_UW P7S_UO P7S_UK	4	1				1				1																	1																			
podejmować kluczowe role podczas realizacji projektów kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym	MK2P_U09	P7S_UK P7S_UO	8	1							1																	1				1	1									1						

[illegible]

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Animacja 3D
Stopień kształcenia: II stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne
Czas trwania: 2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2024/2025

SUMA W %								51,3%	1,3%	47,4%	81,0%	56,3%	10,5%	92,5%	7,5%	82,5%	17,5%	
SUMA PUNKTÓW ECTS				120					61,5	1,6	56,9	97,2	67,5	12,6	111,0	9,0	99,0	21,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS									
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O		4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0
2	S2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0		0,0	3,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0		1,5	1,5
4	S2-62-KONZAR-2	Koncepcje zarządzania	E	4	60	30	30	0	2,4	0,0	1,6	2,0	0,0	1,2	4,0		0,0	4,0
5	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	2	36	0	36	0	1,4	0,0	0,6	2,0	0,0	0,0	2,0		0,5	1,5
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0		3,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	34	16	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5	0,0	0,6	3,0		2,0	1,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	46	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3	0,0	1,0	3,0		2,0	1,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0

9	S2-62-DIGCUL-3	Digital culture - j. ang	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	0,0	2,0		2,0	0,0
10	S2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	36	16	20	0	1,4	0,0	0,6	1,1	0,0	0,6	2,0		1,0	1,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
3	S2-62-SCU3D-2	Sculpting 3d	O	4	36	0	36	0	1,4	0,0	2,6	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
4	S2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
5	S2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
6	S2-62-MODTAU-3	Zaawansowane modelowanie 3D	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	S2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	38	16	22	0	1,5	0,0	1,5	1,8	3,0	0,6	3,0		3,0	0,0
8	S2-62-MOTDES-3	Motion design	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
9	S2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
10	S2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	34	16	18	0	1,4	0,0	0,6	1,0	2,0	0,6	2,0		2,0	0,0
11	S2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
12	S2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	3	34	16	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5	3,0	0,6	3,0		3,0	0,0
13	S2-62-ANITWA-4	Animacja twarzy	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
14	S2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	2	36	0	36	0	1,4	0,0	0,6	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
15	S2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	2	36	0	36	0	1,4	0,0	0,6	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
16	S2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
17	S2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	0,0		4,5		3,5	1,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	4,5		4,5		3,5	1,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0

Summaryczne wskaźniki ECTS

Wydział:
Kierunek:
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:
Stopień kształcenia:
Profil:
Forma studiów:
Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

Studiów Stosowanych
Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Game design
II stopień
praktyczny
stacjonarne
2 lata (4 semestry)
2024/2025

SUMA W %									51,3%	1,3%	47,4%	78,8%	56,3%	12,0%	90,0%	10,0%	82,5%	17,5%
SUMA PUNKTÓW ECTS				120					61,5	1,6	56,9	94,6	67,5	14,4	108,0	12,0	99,0	21,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS									
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O		4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0
2	S2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0		0,0	3,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0		1,5	1,5
4	S2-62-KONZAR-2	Koncepcje zarządzania	E	4	60	30	30	0	2,4	0,0	1,6	2,0	0,0	1,2	4,0		0,0	4,0
5	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	2	36	0	36	0	1,4	0,0	0,6	2,0	0,0	0,0	2,0		0,5	1,5
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0

3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0		3,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	34	16	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5	0,0	0,6	3,0		2,0	1,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	46	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3	0,0	1,0	3,0		2,0	1,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital culture - j. ang	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	0,0	2,0		2,0	0,0
10	S2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	36	16	20	0	1,4	0,0	0,6	1,1	0,0	0,6	2,0		1,0	1,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
2	S2-62-GAMDES-2	Game design	O	3	44	16	28	0	1,8	0,0	1,2	1,9	3,0	0,6	3,0		3,0	0,0
3	S2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	4	40	0	40	0	1,6	0,0	2,4	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
4	S2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	5	40	0	40	0	1,6	0,0	3,4	5,0	5,0	0,0	5,0		5,0	0,0
5	S2-62-LEVDES-2	Level design	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
6	S2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	S2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
8	S2-62-TLEVD1-3	Technical level design I	O	3	32	0	32	0	1,3	0,0	1,7	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
9	S2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	42	16	26	0	1,7	0,0	1,3	1,8	3,0	0,6	3,0		3,0	0,0
10	S2-62-QUWRIT-3	Quest writing	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
11	S2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	46	46	0	0	1,8	0,0	1,2	0,0	3,0	1,8	3,0		3,0	0,0
12	S2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
13	S2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
14	S2-62-TLEVD2-4	Technical level design II	O	3	32	0	32	0	1,3	0,0	1,7	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
15	S2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	46	16	30	0	1,8	0,0	1,2	2,0	3,0	0,6	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
					ogół.	WP	EW	prak.										

1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	0,0		4,5		3,5	1,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	4,5		4,5		3,5	1,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział:

Kierunek:

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:

Stopień kształcenia:

Profil:

Forma studiów:

Czas trwania:

Obowiązuje od roku akademickiego:

Studiów Stosowanych

Media kreatywne: projektowanie gier i animacji

Animacja 3D

II stopień

praktyczny

niestacjonarne

2 lata (4 semestry)

2024/2025

SUMA W %									36,8%	1,3%	61,8%	81,0%	56,3%	7,8%	92,5%	7,5%	82,5%	17,5%
SUMA PUNKTÓW ECTS				120					44,2	1,6	74,2	97,2	67,5	9,3	111,0	9,0	99,0	21,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS									
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O		4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0
2	N2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		0,0	3,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		1,5	1,5
4	N2-62-KONZAR-2	Koncepcje zarządzania	E	4	32	16	16	0	1,3	0,0	2,7	2,0	0,0	0,6	4,0		0,0	4,0
5	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	0,0	0,0	2,0		0,5	1,5
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		3,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	24	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	0,0	0,5	3,0		2,0	1,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	3	28	0	28	0	1,1	0,0	1,9	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0

7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	26	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4	0,0	0,6	3,0		2,0	1,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital culture - j. ang	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	0,0	0,0	2,0		2,0	0,0
10	N2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	34	12	22	0	1,4	0,0	0,6	1,3	0,0	0,5	2,0		1,0	1,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	44	0	24	20	1,0	0,8	1,2	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	44	0	24	20	1,0	0,8	1,2	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	14	0	14	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	N2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	4	16	0	16	0	0,6	0,0	3,4	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
3	N2-62-SCU3D-2	Sculpting 3d	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
4	N2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	3	14	0	14	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
5	N2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	14	0	14	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
6	N2-62-MODTAU-3	Zaawansowane modelowanie 3D	O	3	14	0	14	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	N2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	24	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0		3,0	0,0
8	N2-62-MOTDES-3	Motion design	O	2	14	0	14	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
9	N2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
10	N2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	24	12	12	0	1,0	0,0	1,0	1,0	2,0	0,5	2,0		2,0	0,0
11	N2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
12	N2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	3	24	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0		3,0	0,0
13	N2-62-ANITWA-4	Animacja twarzy	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
14	N2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
15	N2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
16	N2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
17	N2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	2	12	0	12	0	0,5	0,0	1,5	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	0,0		4,5		3,5	1,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	4,5		4,5		3,5	1,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0

Summaryczne wskaźniki ECTS

Wydział:
Kierunek:
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:
Stopień kształcenia:
Profil:
Forma studiów:
Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

Studiów Stosowanych
Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Game design
II stopień
praktyczny
niestacjonarne
2 lata (4 semestry)
2024/2025

SUMA W %									36,5%	1,3%	62,2%	78,3%	56,3%	7,5%	90,0%	10,0%	82,5%	17,5%
SUMA PUNKTÓW ECTS				120					43,8	1,6	74,6	93,9	67,5	9,0	108,0	12,0	99,0	21,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS									
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O		4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0
2	N2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,0	3,0		0,0	3,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		1,5	1,5
4	N2-62-KONZAR-2	Koncepcje zarządzania	E	4	32	16	16	0	1,3	0,0	2,7	2,0	0,0	0,6	4,0		0,0	4,0
5	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	0,0	0,0	2,0		0,5	1,5
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		3,0	0,0

4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	24	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	0,0	0,5	3,0		2,0	1,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	3	28	0	28	0	1,1	0,0	1,9	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	26	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4	0,0	0,6	3,0		2,0	1,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	2,0		2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital culture - j. ang	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	0,0	0,0	2,0		2,0	0,0
10	N2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	34	12	22	0	1,4	0,0	0,6	1,3	0,0	0,5	2,0		1,0	1,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	44	0	24	20	1,0	0,8	1,2	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	44	0	24	20	1,0	0,8	1,2	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	2,0		2,0	0,0
2	N2-62-GAMDES-2	Game design	O	3	24	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0		3,0	0,0
3	N2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	4	20	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
4	N2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	5	20	0	20	0	0,8	0,0	4,2	5,0	5,0	0,0	5,0		5,0	0,0
5	N2-62-LEVDES-2	Level design	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
6	N2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	N2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
8	N2-62-TLEVD1-3	Technical level design I	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
9	N2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	24	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0		3,0	0,0
10	N2-62-QUWRIT-3	Quest writing	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
11	N2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0	3,0	0,5	3,0		3,0	0,0
12	N2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
13	N2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
14	N2-62-TLEVD2-4	Technical level design II	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
15	N2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	26	12	14	0	1,0	0,0	2,0	1,7	3,0	0,5	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	0,0		4,5		3,5	1,0

2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112	3,6	0,0	0,9	4,5	4,5		4,5		3,5	1,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0

**UNIwersytet DOLNOŚLĄSKI DSW
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

**PROGRAM STUDIÓW
NA KIERUNKU
MEDIA KREATYWNE: PROJEKTOWANIE GIER I ANIMACJI
STUDIA DRUGIEGO STOPNIA
PROFIL: PRAKTYCZNY
obowiązujący dla cyklu
rozpoczynającego się w roku akademickim 2024/2025**

Załącznik: Karty przedmiotów

Spis treści

Moduły kształcenia podstawowego	1
Zarządzanie projektami kreatywnymi	1
Self-branding i zarządzanie marką osobistą	5
Prawo nowych mediów	9
Koncepcje zarządzania	12
Moduły kształcenia kierunkowego	19
Warsztaty motion capture	19
Storytelling i story design	23
Współczesna animacja w Polsce i na świecie	27
Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	30
Digital culture	34
Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	38
Historia nowych mediów	41
Teoria nowych mediów	46
Język sztuk wizualnych	50
Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	53
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	56
Seminarium magisterskie 1	56
Seminarium magisterskie 2	59
Moduły kształcenia językowego	62
Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	62
Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	65
Moduł praktyk kierunkowych	68
Praktyka zawodowa (kierunkowa)	68
Moduły praktyk specjalnościowych (game design)	71
Specjalnościowa praktyka zawodowa I	71
Specjalnościowa praktyka zawodowa II	74
Specjalnościowa praktyka zawodowa III	77
Moduły praktyk specjalnościowych (Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu)	79
Specjalnościowa praktyka zawodowa I	79
Specjalnościowa praktyka zawodowa II	82
Specjalnościowa praktyka zawodowa III	86
Moduły kształcenia specjalnościowego - Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu	89
Modelowanie postaci	89
Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów	93

Animacja postaci	97
Texturowanie, mapowanie i shading	101
Sculpting 3d-1.....	104
Animacja 2d.....	107
Postprodukcja - efekty specjalne	110
Zaawansowane modelowanie 3D	113
Silniki gier w animacji filmowej	115
Motion design	119
Postprodukcja – compositing.....	123
Animacja urządzeń mechanicznych	126
Animacja twarzy.....	129
Processing w animacji	133
Matte painting i techniki 2,5d	136
Postprodukcja - montaż wideo	139
Postprodukcja - montaż dźwięku	143
Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design	146
Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry.....	146
Game design.....	150
Praca z silnikiem Unity1	153
Praca z silnikiem Unreal1	155
Level design	159
Praca z silnikiem Unity2	162
Praca z silnikiem Unreal2	166
Technical level design1	169
Mechaniki wybranych gatunków	172
Quest writing.....	175
Psychologia gier.....	178
Praca z silnikiem Unity3	181
Praca z silnikiem Unreal3	184
Technical level design2	188
Światotwórstwo w grach.....	192

Moduły kształcenia podstawowego
Zarządzanie projektami kreatywnymi

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Zarządzanie projektami kreatywnymi			S2-62-FIPWM-1 N2-62-FIPWM-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	36				
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	20				
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest zapoznanie studentów ze specyfiką zarządzania projektami kreatywnymi, z uwzględnieniem branży wydawniczej gier oraz specyfiką przedsiębiorstw, jakie ją tworzą. Zajęcia umożliwiają studentom nabycie kompetencji do konkurencyjności w branży z innymi podmiotami, identyfikowania potrzeb rynku oraz odpowiadania na nie za pomocą znajomości procesów zarządzania - od faz koncepcji, preprodukcji, produkcji aż po launch i publishing oraz późniejszy support projektu.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	- określa miejsce, rolę i znaczenie projektów w zarządzaniu; istotę i rodzaje projektów, a także procesy zarządzania projektami oraz zna i rozumie specyfikę poszczególnych faz realizacji projektu kreatywnego - identyfikuje typy metod zarządzania oraz typy przedsiębiorstw zajmujących się branżami kreatywnymi - posługuje się fachową terminologią	Prezentacja	Dyskusja	MK2P_W03 MK2P_W04 MK2P_W06	P7S_WK P7U_W P7S_WK P7S_WG
	charakteryzuje złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz praktyczne aspekty przygotowania budżetu i harmonogramu realizacji projektu kreatywnego	Prezentacja	Projekt	MK2P_W06 MK2P_W11	P7S_WG P7S_WK
	nazywa narzędzia i metody służące do pozyskania inwestycji, wykonania projektu oraz jego ewaluacji	Dyskusja	Symulacja	MK2P_W02 MK2P_W11	P7U_W P7S_WG P7S_WK

umiejętności	– rozkłada w czasie pracę nad projektem i optymalizuje efektywność realizacji projektu poprzez dobranie odpowiednich technik zarządzania	Ćwiczenia Warsztatowe	Projekt	MK2P_U04 MK2P_U08 MK2P_U09	P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7S_UW P7S_UO P7S_UK P7S_UK P7S_UO
	– opracowuje możliwości finansowania projektu w zależności od potrzeb oraz możliwości	Prezentacja	Symulacja	MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U11	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– jest świadom znaczenia networkingu oraz mówienia językiem korzyści – jest otwarty na konsultacje eksperckie	Dyskusja	Symulacja	MK2P_K02 MK2P_K05	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KR

Opis przedmiotu

W trakcie zajęć studenci poprzez aktywną dyskusję oraz symulacje zapoznają się ze sposobami zarządzania projektami kreatywnymi wraz z ich elementami inicjującymi, w tym pozyskiwaniem środków na projekty wymagające finansowania. Studenci wezmą udział w symulacjach sytuacji procesu zarządzania projektem wraz z sytuacjami problemowymi dotyczącymi różnych faz realizacji projektu.

Treści kształcenia – wykład

Media kreatywne, przedsięwzięcia – typy przedsiębiorstw i realizowanych przez nie projektów.
Sytuacja branży kreatywnej w Polsce - liczby i dane branży gier, możliwości i typ dofinansowań.
Metody zarządzania projektami - typologia, praktyki, realizacje.
Proces i zarządzanie procesem zarządzającym.
Od koncepcji projektu do estymacji działań i egzekucji efektu
Rodzaje pozyskiwania środków - crowdfunding, inwestorzy, dotacje, kredyty.
Typy dokumentacji w procesie zarządzania projektem kreatywnym - od roadmapy do pipeline'u.
Budżetowanie i strukturyzacja projektu.
Narzędzia do zarządzania projektami - przegląd, wybór i optymalizacja.
Największe zagrożenia w realizacji projektów kreatywnych.
Producent, lead czy principal - specyfika kadr i hierarchii w branżach kreatywnych w Polsce i na świecie.
Rozwój projektów kreatywnych - od strefy indie do wydawcy, licencji i utraty kontroli nad projektem.

Treści kształcenia – ćwiczenia
Treści kształcenia – Wybierz element
Literatura podstawowa

Ilczuk D., Misiąg W., Finansowanie i organizacja kultury w gospodarce rynkowej, Warszawa 2003
Nowicki M., Charakterystyka i wybrane mechanizmy finansowania sektora gier komputerowych – na świecie i w Polsce,
http://zif.wzr.pl/pim/2013_1_4_24.pdf

P. Majewski, Crowdfunding – cechy i typologia, http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.doi-10_33119_GN_116618/c/gna-pdf-116618-48906.pdf
 Nowe kierunki w organizacji i zarządzaniu. Organizacje, konteksty, procesy zarządzania, red. Glinka B., Kostera M., wyd. Wolter Kluwers wyd. 2 poprawione
 Jemieliński D., Koźmiński A.K., Latusek-Jurczak D., Zasady zarządzania, wyd. Wolter Kluwers 2014
 Hofman M., Skrzypek E., Zarządzanie procesami w przedsiębiorstwie, Wolter Kluwers 2010

Literatura uzupełniająca

Kaczmarek S., Posłuszna J., Uwarunkowania finansowania twórców i artystów w Polsce, https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/8125/1/Optimum_3_2019_S_Kaczmarek_J_Posluszna_Uwarunkowania_financeowania_tworcow_i_artystow_w_Polsce.pdf
 Z. Michalik, Charakterystyka wybranych form finansowania działalności kulturalnej w ramach przemysłów kreatywnych, <https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/10959/Finansowe%20aspekty%20rozwoju%20przedsiębiorczości-rozdzial2.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Zasady i warunki zaliczenia:

Student jest zobowiązany do spełnienia następujących warunków, aby zaliczyć przedmiot:

1. **Frekwencja:** Obecność na co najmniej 80% zajęć – max 10 pkt. Obecność na zajęciach jest kluczowa, aby student mógł aktywnie uczestniczyć w symulacjach i dyskusjach, co jest podstawą do uzyskania zaliczenia.
2. **Aktywność:** Uczestnictwo w co najmniej połowie dyskusji na zajęciach – max 15 pkt. Aktywne uczestnictwo w dyskusjach na zajęciach jest oceniane na podstawie zaangażowania studenta oraz jego wkładu w omawiane zagadnienia związane z zarządzaniem projektami kreatywnymi.
3. **Zadania semestralne:** Wykonanie 2 zadań w trakcie semestru – max 15 pkt. Zadania mają na celu praktyczne zastosowanie zdobytej wiedzy w kontekście zarządzania projektami kreatywnymi, w tym planowania, budżetowania i pozyskiwania środków finansowych.
4. **Projekt końcowy:** Wykonanie projektu na koniec semestru – max 25 pkt. Projekt końcowy polega na opracowaniu kompleksowego planu zarządzania projektem kreatywnym, obejmującego wszystkie fazy realizacji, od koncepcji po finalną egzekucję. Projekt ten powinien uwzględniać takie elementy jak budżetowanie, harmonogram, ryzyka, a także strategie pozyskiwania finansowania.

Łączna liczba punktów do zdobycia: 65 pkt

Skala ocen i opis osiągniętych efektów:

Bardzo dobry (91%-100%) – 59-65 pkt: Student znakomicie opanował wszystkie zagadnienia związane z zarządzaniem projektami kreatywnymi. Jego aktywność na zajęciach, jakość wykonanych zadań oraz projekt końcowy świadczą o pełnym zrozumieniu materiału i umiejętności praktycznego zastosowania wiedzy. Prace wykonane przez studenta są kompleksowe, dobrze przemyślane i dopracowane.

Dobry plus (81%-90%) – 53-58 pkt: Student bardzo dobrze rozumie kluczowe aspekty zarządzania projektami kreatywnymi. Jego prace są wysokiej jakości, choć mogą zawierać drobne uchybienia. Aktywność na zajęciach i wykonanie zadań były na wysokim poziomie, a projekt końcowy pokazuje solidne zrozumienie procesu zarządzania projektem.

Dobry (71%-80%) – 46-52 pkt: Student dobrze opanował podstawowe zasady zarządzania projektami kreatywnymi. Wykonane zadania i projekt końcowy są poprawne, ale mogą wykazywać braki w szczegółach lub w pełnym zrozumieniu niektórych zagadnień. Aktywność na zajęciach była satysfakcjonująca, choć nie wyróżniająca się.

Dostateczny plus (61%-70%) – 40-45 pkt: Student posiada podstawową wiedzę na temat zarządzania projektami kreatywnymi, ale jego prace wykazują istotne braki. Zadania i projekt końcowy są ogólnie poprawne, ale brakuje im głębi i szczegółowego podejścia. Aktywność na zajęciach była ograniczona.

Dostateczny (50%-60%) – 33-39 pkt: Student z trudem spełnił minimalne wymagania przedmiotu. Wykonane prace są niedopracowane, a ich jakość wskazuje na powierzchowną znajomość materiału. Aktywność na zajęciach była minimalna. Projekt końcowy wykazuje istotne braki w zrozumieniu i zastosowaniu kluczowych zasad zarządzania projektami.

Niedostateczny (poniżej 50%) – poniżej 33 pkt: Student nie spełnił minimalnych wymagań przedmiotu. Prace wykonane przez studenta wykazują poważne braki, a ich jakość świadczy o braku zrozumienia kluczowych zagadnień. Aktywność na zajęciach była znikoma lub żadna. Projekt końcowy jest niekompletny lub nieodpowiedni.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,4	0	
na studiach niestacjonarnych	3	0,8	0	
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie zadań domowych	19		
	Opracowanie projektu	20		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20		
	Przygotowanie zadań domowych	35		
	Opracowanie projektu	20		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Róża Hnatkowska			2022 / aktualizacja 2024	

Self-branding i zarządzanie marką osobistą

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Self-branding i zarządzanie marką osobistą			S2-62-SELBRA-1 N2-62-SELBRA-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		20			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z rynkiem pracy oraz ich konkurencją na nim, a także metodami kreowania swojej własnej marki w branżach kreatywnych oraz zarządzania nią. Studenci podczas zajęć zaznajamiają się ze sposobami kreowania swojego wizerunku za pomocą mediów społecznościowych, wystąpień, rozmów kwalifikacyjnych czy też tworzenia efektywnego i publicznego CV. W oparciu o te elementy uczą się tworzenia i rozwijania siebie jako marki handlowej, co przełoży się na stabilne fundamenty do zarządzania własnym wizerunkiem w środowisku branż kreatywnych. Student po ukończeniu kursu powinien dysponować umiejętnościami identyfikowania najbliższego otoczenia oraz znać narzędzia na temat kreowania swojego pozytywnego wizerunku w sytuacjach profesjonalnych.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	– Posiada wiedzę na temat działania rynku pracownika w branży gamingowej	Prezentacja	Projekt	MK2P_W11	P7S_WK
	– Identyfikuje podmioty, które są jego konkurencją na rynku pracy	Dyskusja, prezentacja	Projekt, prezentacja	MK2P_W11	P7S_WK
	– Wyróżnia miejsca zarówno w sieci, jak i poza nią, w których może kreować swój wizerunek i komunikować się ze środowiskiem	Ćwiczenia, prezentacja	Projekt	MK2P_W08	P7S_WK
	– Opisuje sposoby kreowania wizerunku, a następnie techniki zarządzania nią oraz optymalizacja tych technik	Ćwiczenia, Projekt	Projekt	MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– Wykorzystuje media społecznościowe, serwisy branżowe oraz potencjał środowiskowy do budowania swojego wizerunku i komunikacji w środowisku	Ćwiczenia warsztatowe	Dyskusja	MK2P_U07 MK2P_U08	P7S_UW P7S_UK P7S_UW P7S_UK
	– rozwija i zarządza swoją marką osobistą zarówno w przestrzeni publicznej, wystąpieniach publicznych, jak i podczas rozmów	Ćwiczenia warsztatowe	Prezentacja	MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU

	z potencjalnymi partnerami biznesowymi				
	– posługuje się językiem, który stawia go w roli eksperta	Ćwiczenia warsztatowe	Symulacja	MK2P_U07 MK2P_U11	P7S_UW P7S_UK P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Dostrzega znaczenie budowania własnego wizerunku i jest zorientowany w działaniu branży	Ćwiczenia praktyczne	Udział w dyskusji	MK2P_K03 MK2P_K04	P7S_KO P7S_KR P7S_KO
Opis przedmiotu					
Przedmiot jest formą zapoznania studentów z podstawami zarządzania marki w kontekście marki osobistej, label mark dla własnego produktu oraz zarządzania własnym studium produkcyjnym, specjalizującym się w branżach kreatywnych. Specyfika przedmiotu obejmuje także praktyki kształtowania ścieżki rozwoju zawodowego dla studenta-twórcy oraz studenta-lidera w procesie powstawania gier i animacji. Jednocześnie student ma za zadanie zapoznać się z faktycznymi realiami i wymogami branż kreatywnych w Polsce i Europie.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
Marka osobista w XXI wieku Personal Branding na polu zawodowym - ubieganie się o pracę Personal Branding na polu zawodowym - w pracy Social media w roli personal branding, różnice w budowaniu marki osobistej na przestrzeni lat Zagrożenia w silnej marce i kryzysy brandingowe Personal branding - checklista silnej marki osobistej Typy i techniki zarządzania marką osobistą Narzędzia do zarządzania marką osobistą Proces zarządzania marką osobistą oraz jego cykl					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
Walczak – Skąlecka A., „Silne marki osobiste zmieniają świat” Słowa i Myśli, 2016. Stasiak A., Droga do gwiazd : jak budować wizerunek i markę osobistą?, Lublin 2017 Golden M., „Personal Branding” Bravex Publications, 2019 Mateusz Grzesiak „Personal branding, czyli jak skutecznie zbudować autentyczną markę osobistą” Onepress, 2019 Żukowski M., Ty w social mediach. Podręcznik budowania marki osobistej dla każdego, Onepress 2018 Kall J. , Kłeczek R., Sagam A., Zarządzanie marką, Wolter Kluwers 2013					
Literatura uzupełniająca					
Salenbacher J., „Creative Personal Branding” BIS Publishers BV, 1 edition, 2013					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Aby zaliczyć przedmiot, student musi spełnić następujące warunki:

- **Frekwencja:** Obecność na co najmniej 80% zajęć – max 10 pkt.
Regularna obecność na zajęciach jest kluczowa dla przyswojenia wiedzy teoretycznej oraz praktycznych umiejętności związanych z zarządzaniem marką osobistą.
- **Aktywność:** Uczestnictwo w co najmniej połowie dyskusji na zajęciach – max 15 pkt.
Aktywność na zajęciach jest oceniana na podstawie zaangażowania studenta w dyskusje dotyczące personal branding, zarządzania marką oraz wyzwań związanych z branżami kreatywnymi.
- **Symulacja końcowa:** Przejście symulacji na zakończenie semestru – max 25 pkt.
Symulacja polega na praktycznym zastosowaniu wiedzy z zakresu personal branding, gdzie student musi zarządzać swoją marką osobistą lub marką swojego studia w kontekście rzeczywistych wyzwań branżowych. Symulacja ocenia zdolność studenta do podejmowania strategicznych decyzji oraz reagowania na kryzysy brandingowe.

Łączna liczba punktów do zdobycia: 50 pkt

Skala ocen i opis osiągniętych efektów:

- **Bardzo dobry (91%-100%) – 46-50 pkt:** Student w pełni opanował zagadnienia związane z zarządzaniem marką osobistą oraz praktyki budowania wizerunku w branżach kreatywnych. Wykazuje głębokie zrozumienie tematu i potrafi efektywnie stosować narzędzia do zarządzania marką. Jego aktywność na zajęciach była wybitna, a symulacja końcowa została wykonana na bardzo wysokim poziomie, z pełnym uwzględnieniem rzeczywistych wyzwań branżowych.
- **Dobry plus (81%-90%) – 41-45 pkt:** Student dobrze opanował kluczowe aspekty personal branding. Wykazuje solidne zrozumienie tematu i potrafi stosować większość narzędzi zarządzania marką. Aktywność na zajęciach była znacząca, a symulacja końcowa została wykonana dobrze, z drobnymi uchybieniami.
- **Dobry (71%-80%) – 36-40 pkt:** Student posiada dobrą znajomość podstawowych zasad zarządzania marką osobistą, ale jego prace mogą wykazywać pewne braki. Symulacja końcowa była poprawna, ale mogła zawierać luki w bardziej zaawansowanych elementach zarządzania marką. Aktywność na zajęciach była na dobrym poziomie, choć mogła być bardziej angażująca.
- **Dostateczny plus (61%-70%) – 31-35 pkt:** Student posiada podstawową wiedzę z zakresu personal branding, ale jego rozumienie zagadnień jest ograniczone. W symulacji końcowej wykazał się podstawową zdolnością do zarządzania marką, ale praca wymagała znacznej poprawy. Aktywność na zajęciach była umiarkowana.
- **Dostateczny (50%-60%) – 26-30 pkt:** Student z trudem spełnił minimalne wymagania przedmiotu. Prace wykonane przez studenta są niedopracowane, a ich jakość wskazuje na powierzchowną znajomość materiału. Symulacja końcowa była słaba, a aktywność na zajęciach minimalna. Student wykazuje brak zrozumienia kluczowych zagadnień związanych z zarządzaniem marką osobistą.
- **Niedostateczny (poniżej 50%) – poniżej 26 pkt:** Student nie spełnił minimalnych wymagań przedmiotu. Prace wykonane przez studenta wykazują poważne braki, a ich jakość świadczy o braku zrozumienia kluczowych zagadnień. Symulacja końcowa była niewystarczająca, a aktywność na zajęciach znikoma lub żadna.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	2	1,4	2,0
na studiach niestacjonarnych	2	0,8	2,0
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	50 godzin		
na studiach niestacjonarnych	50 godzin		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Udział w wykładach	36	
	Zadania domowe	6	
	Przygotowanie zaliczenia	8	
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Udział w wykładach	20	
	Zadania domowe	14	
	Przygotowanie zaliczenia	16	
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:

Prawo nowych mediów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Prawo nowych mediów			S2-62-PRANM-1 N2-62-PRANM-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	36				
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	20				
Cele kształcenia					
Celem jest umożliwienie studentom zdobycia pogłębionej wiedzy z zakresu stosowania prawa w różnych sferach dotyczących nowych mediów, aspektach przemysłów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem prawa autorskiego na poziomie projektowania aplikacji, gier oraz animacji z perspektywy producenta i menedżera, jak również zagadnień dla prawa gospodarczego (podatki, dotacje, kontrakty cywilnoprawne), a ponadto umożliwienie zapoznania się z międzynarodowym otoczeniem prawnym branży kreatywnej, m.in. wytycznymi Światowej Organizacji Własności Intelektualnej, które w dobie zglobalizowanego przemysłu kultury są przydatne w zarządzaniu projektami kreatywnymi.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	– Rozpoznaje złożone ścieżki ochrony prawno-autorskiej i kluczowe różnice między nimi, a także definiuje skomplikowane kategorie prawno-autorskie występujące w przemysłach nowomediów – Definiuje miejsce i rolę analizy własności intelektualnej w procesie zarządzania projektem	Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja Wykład, dyskusja	Projekt zaliczeniowy, test końcowy	MK2P_W08 MK2P_W11	P7S_WK P7S_WK
umiejętności	– Planuje projekt kreatywny z zastosowaniem technologii nowomediów z uwzględnieniem zapotrzebowania na profesjonalną analizę prawną w otoczeniu krajowym i międzynarodowym – Organizuje dystrybucję produktu kreatywnego z uwzględnieniem lokalnych porządków prawnych i ograniczeń krajowych i zagranicznych – posługuje się fachową terminologią anglojęzyczną z zakresu nowych mediów przydatną w pracy nad umowami	Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja	Projekt zaliczeniowy	MK2P_U01 MK2P_U02 MK2P_U11	P7U_U P7S_UW P7U_U P7S_UO P7S_UW P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Świadomie podejmuje negocjacje biznesowe i realizację złożonych	Wykład, prezentacje	test końcowy z pytaniami	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK

	projektów z uwzględnieniem tła prawnego w środowisku krajowym i zagranicznym	multimedialne; dyskusja	otwartymi, projekt zaliczeniowy	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
Przedmiot Prawne aspekty produkcji i projektowania ma przygotować studentów drugiego stopnia do zdobycia pogłębionej wiedzy z zakresu prawa, szczególnie przydatnej w wypadku współpracy z zagranicznymi podmiotami, stąd też nacisk zostanie położony na wątki prawno-autorskie związane z dystrybucją i produkcją poza granicami, szczególnie zasady WIPO, wytyczne międzynarodowych organizacji i podobne dane, które pozwalają lepiej przystosować produkt kreatywny oraz całą strategię jego budowania do wymagań porządków prawnych poszczególnych krajów, w tym ich systemów cywilnoprawnych itp.					
Treści kształcenia – wykład					
1) System kontynentalny oraz system common law 2) Narzędzia i metody weryfikacji zagadnień prawnych w branży kreatywnej (bazy znaków towarowych, bazy dotyczące domeny publicznej itp.) 3) Dokumenty WIPO wobec gier i filmów jako narzędzie wspierające planowanie produkcji kreatywnej 4) Otoczenie prawno-gospodarcze produkcji kreatywnej 5) Otoczenie podatkowe produkcji kreatywnej 6) Kontrakty prawnoautorskie, umowy licencyjne w obrocie gospodarczym 7) Potencjalne problemy terminologiczne w obrocie międzynarodowym 8) Wybrane przykłady ograniczeń prawnych w wybranych krajach 9) Wstępne studia wykonalności projektów kreatywnych na tle prawa 10) Nowe media i wynikające z ich specyfiki wyzwania cywilnoprawne 11) Ochrona elementów wizerunku oraz praw zależnych w reprezentacjach w obrębie nowych mediów 12) Test końcowy					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych Bieliński A.K., Sztuczna inteligencja, blockchain, cyberbezpieczeństwo oraz dane osobowe : zagadnienia wybrane, Warszawa 2019 Czarny-Drożdziejko E., Dozwolony użytek utworów w mediach, Warszawa 2016 Ramos A. (et al.), The Legal Status of Video Games, https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf Mastering the Game. Business and Legal Issues for Video Game Developers, https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf WIPO Intellectual Property Handbook, WIPO 2004, https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/489/wipo_pub_489.pdf Ramos A. (et al.), The Legal Status of Video Games, https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130&plang=EN C.J. Lalor, Copyrightability of cartoon characters, https://ipmall.law.unh.edu/sites/default/files/hosted_resources/IDEA/18.Lalor.pdf Rights, Camera, Action!, IP Rights in the Film-Making Process, https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/869/wipo_pub_869.pdf					
Literatura uzupełniająca					
http://www.legalnakultura.pl					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie krótkiego studium wykonalności projektu/zadania kreatywnego z uwzględnieniem wskazanych przez prowadzącego wytycznych dotyczących porządku prawnego, potencjalnych ograniczeń i „pułapek”, w jakie może wpaść dany projekt. Zadanie ma sprawdzać przygotowanie studenta i zgłębienie zadanych lektur. Dodatkowym elementem będzie test zaliczeniowy w formie zestawu pytań zamkniętych oraz otwartych z zakresu prawa, szczególnie prawa własności intelektualnej.

Projekt – maksymalnie 20 pkt

Test – 20 pkt

Zaliczenie przedmiotu: minimum 20 pkt

Skala ocen:

21-24 – 3,0

25-28 – 3,5

29-33 – 4,0

34-37 – 4,5

38-40 – 5,0

	uzyskanych w ramach zajęć			
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,4	0	
na studiach niestacjonarnych	3	0,8	0	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36	Przygotowanie projektu	25
	Lektura zadanych tekstów i przygotowanie do testu	14		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20	Przygotowanie projektu	30
	Lektura zadanych tekstów i przygotowanie do testu	25		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Szymon Makuch			2024	

Koncepcje zarządzania

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Koncepcje zarządzania			S2-62-KONZAR-2 N2-62-KONZAR-2		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Program kształcenia					
Kierunek	Media Kreatywne	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne / niestacjonarne		
Specjalność					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning/projekt		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	30	30	n. d		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	16	16	n. d		
Cele kształcenia					
Umożliwienie zdobycia wiedzy na temat obowiązującej terminologii, istoty i funkcji struktur organizacyjnych. Uczestnicy zapoznają się z podstawami procesów zarządzania, ćwiczą umiejętności rozpoznawania, opisywania, interpretowania różnych struktur organizacyjnych oraz ich zastosowania w organizacji. Studenci rozwijają swoje kompetencje w zakresie współpracy i współdziałania z innymi, zarówno podczas pracy indywidualnej, jak i zespołowej. Poznają kulturowe i etyczne wymiary pracy organizacji oraz projektowania procesów w obszarze zarządzania					
Wymagania wstępne					
Brak.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy:	1. zna elementarną terminologię używaną w naukach o zarządzaniu poszerzoną w zakresie właściwym dla studiowanej specjalności o zrozumienie ich źródeł, sposobów zastosowania i praktyczne odniesienia do pokrewnych dyscyplin naukowych; opisuje współczesne kierunki rozwoju nauk o zarządzaniu i jakości oraz ich znaczenie w obszarze nauk społecznych;	wykład, prezentacja, dyskusja	udział w dyskusji, prezentacja, analiza przypadków, egzamin pisemny	MK2P_W03 MK2P_W04	P7U_W P7S_WG P7S_WG P7S_WK P7U_W P7S_WG P7S_WK
	2. definiuje i analizuje teorie zarządzania i organizacji; koncepcje ekonomiczne w zakresie tworzenia, funkcjonowania,	wykład, prezentacja, dyskusja	udział w dyskusji, prezentacja, analiza przypadków,		

	przekształcania oraz rozwoju organizacji rynkowej oraz ich konteksty społeczne; kluczowe pojęcia i mechanizmy ekonomiczne na poziomie mikro- i makroekonomii; istotę i podstawowe prawa oraz uwarunkowania procesu decyzyjnego z perspektywy konsumenta; ma podstawową wiedzę o możliwościach zastosowania różnych struktur organizacyjnych w instytucjach o charakterze społecznym; 3. rozpoznaje zasady funkcjonowania organizacji i jej obszary funkcjonalne, identyfikuje i ma podstawową wiedzę w zakresie obszarów funkcjonalnych organizacji, zna relacje między , także w powiązaniu z własnymi doświadczeniami w środowisku pracy; rozpoznaje etapy cyklu organizacyjnego oraz zasady związane z prowadzeniem działalności gospodarczej, a także ich rolę w gospodarce i życiu społecznym; opisuje etyczny i kulturowy wymiar gospodarowania oraz złożone procesy zachodzące w organizacjach i ich otoczeniu; definiuje role i funkcje organizacyjne; zna i rozumie rodzaje, sposoby tworzenia i funkcjonowania relacji społecznych i gospodarczych; potrafi nazwać i opisać podstawowe struktury społeczne, środowiska i instytucje, znaczące dla studiowanej specjalności; opisuje normy i wartości organizujące życie społeczne człowieka;	wykład, prezentacja, dyskusja	egzamin pisemny udział w dyskusji, prezentacja, analiza przypadków, egzamin pisemny		
umiejętności:	1. potrafi rozpoznawać, opisywać i interpretować zjawiska i procesy w organizacji oraz jej otoczeniu społeczno-gospodarczym, formy struktur organizacyjnych;	dyskusja, projekt, ćwiczenia praktyczne	analiza przypadków, udział w dyskusji	MK2P_U02 MK2P_U04	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UO P7S_UW P7S_UU

	opisywać i wyjaśniać procesy w organizacji – ich uwarunkowania, przebieg, efekty oraz udział osób i grup w złożonych i nietypowych sytuacjach zawodowych; sięgać do wiedzy z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości, a także analizuje te dane w odniesieniu do własnych obserwacji, jak również korzystając z praktyki, teorii i koncepcji z obszaru zarządzania oraz pozyskując informacje z różnych źródeł, także obcojęzycznych; 2. umie komunikować się w mowie i piśmie w sposób przejrzysty i zrozumiały zarówno z profesjonalistami, jak i nieprofesjonalistami, osobami w różnym wieku i z różnymi możliwościami psychofizycznymi; umie argumentować, wyrażać własne opinie oraz brać udział w debacie; prowadzić dialog, również w sytuacjach trudnych i konfliktowych; umie dostrzegać etyczny i społeczny wymiar działalności gospodarczej, rozumie oddziaływanie organizacji na otoczenie, w tym na lokalną społeczność i środowisko; umie nawiązywać kontakty i budować relacje społeczne z innymi osobami w organizacji, umie pełnić różne role w organizacji; interpretować dane z diagnozy dla planowania działań; planować działania z jednostką i grupą; uwzględnić w planowaniu uwarunkowania normatywnych rozwiązań organizacyjnych i systemowych oraz przewidywane praktyczne skutki zainicjowanych procesów; 3. umie wykorzystywać nowoczesne formy	dyskusja, projekt, ćwiczenia praktyczne	analiza przypadków, udział w dyskusji	MK2P_U05	P7U_U P7S_UO P7S_UU P7S_UK
--	---	--	--	-----------------	---

	zarządzania i pracy zespołowej, takie jak Agile, Scrum czy Lean Management; potrafi adaptować te metody do specyficznych potrzeb organizacji; efektywnie współpracuje w zespołach projektowych oraz zarządza procesami zmian. 4. posiada umiejętności negocjacyjne, w tym techniki negocjacji i rozwiązywania konfliktów; potrafi prowadzić rozmowy negocjacyjne, bronić swoich interesów oraz dążyć do osiągnięcia korzystnych porozumień w różnych kontekstach zawodowych i interpersonalnych.				
kompetencji społecznych:	1. uznaje znaczenie wiedzy z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości; potrafi współpracować w grupie i harmonijnie współdziałać z innymi, zarówno specjalistami, jak i niespecjalistami; szanuje różnorodność członków zespołu i przyjmuje różne role w zespole; deklaruje postępowanie w sposób profesjonalny, odpowiedzialny i etyczny oraz wymaga tego od innych; rozwiązuje problemy etyczne występujące w organizacji; krytycznie ocenia własną wiedzę i umiejętności oraz działania, w których uczestniczy; podejmuje inicjatywy na rzecz kreatywnego rozwiązywania problemów praktycznych i teoretycznych. 2. potrafi diagnozować problemy w strukturze organizacyjnej, które wpływają na funkcjonowanie i efektywność zespołu, oraz podejmuje działania naprawcze; umie identyfikować obszary wymagające usprawnienia i wdrażać rozwiązania zwiększające efektywność oraz współpracę w zespole.	dyskusja	udział w dyskusji	MK2P_K02 MK2P_K04 MK2P_K06	P7U_K P7S_KR P7U_K P7S_KO P7S_KK
Opis przedmiotu					

Przedmiot umożliwia studentom zapoznanie się z problematyką organizacji i zarządzania, zdobycie wiedzy na temat struktury organizacyjnej oraz sposobów zarządzania strukturami organizacyjnymi. W trakcie zajęć student zdobędzie umiejętności praktycznego zastosowania nabytej wiedzy z zakresu kształtowania struktury organizacyjnej i projektowania procesów w obszarze zarządzania. Przedmiot sprzyja budowaniu postawy gotowości do etycznej współpracy w grupie oraz poszanowania odmienności członków zespołu.

Treści kształcenia – wykład:

- 1) Pojęcie organizacji, podstawowe zasady organizacji
- 2) Definicje, cele i funkcje zarządzania
- 3) Procesy zarządzania oraz podejmowanie decyzji
- 4) Nowoczesne struktury organizacyjne Metody i techniki zarządzanie zasobami ludzki
- 5) Metodologia zarządzania strategicznego

Treści kształcenia – ćwiczenia:

- 1) Organizacja w otoczeniu rynkowym
- 2) Zarządzanie i jego funkcje
- 3) Zarządzanie jako proces decyzyjny
- 4) Praktyczny wymiar struktur organizacyjnych
- 5) Negocjacje: techniki, strategię i sztuka osiągnięcia porozumienia.

Literatura podstawowa

- 1) Stabrył, A. (red.) (2018). Podstawy organizacji i zarządzania. Podejścia i koncepcje badawcze. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie.
- 2) Krzakiewicz, K., Cyfert, Sz. (2018). Podstawy zarządzania organizacjami. Poznań: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu.
- 3) Piekarz, H. (2018). Pułapki synergii w procesie zmian organizacyjnych w przedsiębiorstwie. [w:] Fatuła, D. (red.), Wybrane zagadnienia zarządzania rozwojem organizacji. Kraków: Krakowska Akademia im. Andrzeja Frycza Modrzewskiego.
- 4) Przybyła M. (red.) (2003). Organizacja i zarządzanie. Podstawy wiedzy menedżerskiej. Wrocław: Wydawnictwo AE we Wrocławiu.

Literatura uzupełniająca

- 1) Autorskie materiały dostarczone przez prowadzącego (case'y, analizy przypadków, sytuacje problemowe, schematy organizacyjne etc.).
- 2) Chan Kim, W., Mauborgne, R. (2005). Strategia błękitnego oceanu. Warszawa: MT Biznes.
- 3) Dźwigoł, H., Dźwigoł, D. (2018). Zarządzanie w procesie budowy nowej organizacji przedsiębiorstw. Zeszyty Naukowe. Organizacja i Zarządzanie/Politechnika Śląska.

Zasady i warunki zaliczenia:

Przedmiot realizowany jest w formie wykładu i ćwiczeń. Jest zakończony egzaminem.

Ćwiczenia: warunkiem zaliczenia przedmiotu jest:

- w 20% obecność i aktywność na ćwiczeniach (max 8 pkt)
 - w 30 % ocena za pracę indywidualną (max 12 pkt), punkty przydzielane za rozwiązania indywidualnych case'ów (zadania rozwiązywane w trakcie ćwiczeń)
 - w 50 % ocena uzyskana za prace grupowe (max 20 pkt), przygotowanie analizy przypadków oraz prezentacja wyników analizy.
- Łącznie z ćwiczeń można uzyskać 40 punktów. Oceny z ćwiczeń są wystawiane w oparciu o poniższą skalę:

bdb 37-40 pkt
db+ 33-36,99 pkt
db 29-32,99 pkt
dst+ 25-28,99 pkt
dst 21-24,99 pkt
ndst < 21 pkt

Wykład: warunkiem zaliczenia wykładu jest uzyskanie minimum 21 pkt z egzaminu pisemnego, składającego się z trzech części: A. testowej (max 20 pkt), B. półotwartej (max 10 pkt) oraz C. otwartej (max 10 pkt). Z egzaminu można uzyskać łącznie maksimum 40 pkt. Oceny z wykładu są wystawiane w oparciu o poniższą skalę:

bdb 37-40 pkt
db+ 33-36,99 pkt
db 29-32,99 pkt
dst+ 25-28,99 pkt
dst 21-24,99 pkt
ndst < 21 pkt

Ocena końcowa z przedmiotu jest wynikiem średniej ważonej 40% oceny z egzaminu i 60 % oceny z ćwiczeń. Jest ona wystawiana w oparciu o poniższą skalę:

Egzamin	Ćwiczenia	Ocena końcowa	Egzamin	Ćwiczenia	Ocena końcowa
3	3	3	4	4,5	4,5
3	3,5	3,5	4	5	4,5
3	4	3,5	4,5	3	3,5
3	4,5	4	4,5	3,5	4
3	5	4	4,5	4	4
3,5	3	3	4,5	4,5	4,5
3,5	3,5	3,5	4,5	5	5
3,5	4	4	5	3	4
3,5	4,5	4	5	3,5	4
3,5	5	4,5	5	4	4,5
4	3	3,5	5	4,5	4,5
4	3,5	3,5	5	5	5
4	4	4			

Ocenę dostateczną uzyskuje student, który w stopniu podstawowym opisuje procesy zarządzania, zna elementarne pojęcia oraz założenia teorii i koncepcji organizacji i zarządzania. Wpisu do indeksu dokonuje osoba prowadząca ćwiczenia.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	4	1,8	2	
na studiach niestacjonarnych	4	1	2	
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	100 godzin			
na studiach niestacjonarnych	100 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład d pracy
	Udział w zajęciach	45	Przygotowanie do egzaminu	15
	Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	25	Przygotowanie analizy przypadków oraz prezentacja wyników analizy	15
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład d pracy
	Udział w zajęciach	24	Przygotowanie do egzaminu	20
	Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	40	Przygotowanie analizy przypadków oraz prezentacja wyników analizy	16
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	

Maciej Śledź	2024
--------------	------

Moduły kształcenia kierunkowego
Warsztaty motion capture

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Warsztaty motion capture			S2-62-WAMOC-1 N2-62-WAMOC-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi rozszerzenia i pogłębienia wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą o funkcjonalności systemów motion capture, a także zastosowania systemów towarzyszących (od ich architektury przez obsługę i dostosowanie do pracy postprodukcyjnych) wraz z zasadami kierowania ekipą realizującą sesje motion capture.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– w pogłębionym stopniu wyjaśnia zasady działania systemu motion capture i możliwości jego praktycznej implementacji w określonych typach i gatunkach animacji i gier	Dyskusja elementy praktyczne	Dyskusja, wykonanie projektu 3D	MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– potrafi dokonywać przemyślanych wyborów narzędzi do realizacji projektu w motion capture – potrafi stworzyć rozbudowany projekt z wykorzystaniem technologii motion capture jako elementu twórczego procesu	Prezentacja programów 3D	Wykonanie projektu 3D	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
				MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U06	P7S_UW
kompetencji społecznych	– Jest gotów do pełnienia funkcji lidera zespołu realizującej sesję motion capture, mając świadomość specyfiki pracy operatora systemu, reżysera sesji aktorów, a także komercyjnych możliwości stosowania tych narzędzi.	Projekt zaliczeniowy	Wykonanie projektu 3D	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					

Uczestnik kursu zostanie zaznajomiony w pogłębionym stopniu z zaawansowanymi możliwościami technologii motion capture oraz zdobędzie wiedzę i umiejętności pozwalające na realizację scen oraz sesji motion capture tej technologii. Podczas kursu uczestnik poznaje i rozwija zdolności obsługi systemu optitrack, a ponadto czynnie uczestniczy w realizacji sesji nagraniowej, dzięki czemu w realizacji praktycznej student zapoznaje się z działaniem systemów i ich komponentów.

Treści kształcenia – wykład

Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Omówienie systemów motion capture na przykładach
2. Jak działa mocap w studio motion capture DSW
3. Motion capture - współpraca w czasie rzeczywistym z programem Motionbuilder
4. Propozycje od studentów krótkich scenek animacyjnych
5. Sesja mocap - nagranie kilku scenek animacyjnych
6. Sesja mocap - nagranie kilku scenek animacyjnych
7. Sesja mocap - nagranie kilku scenek animacyjnych
8. Przeniesienie scenek z programu motion capture do oprogramowania 3d (3ds max)
9. Tutorial jak zaliczyć ćwiczenia
10. Końcowe konsultacje

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

L. Kavan, S. Collins, J. Zara, C. O'Sullivan. „Geometric skinning with dual quaternion blending”,
<http://isg.cs.tcd.ie/projects/DualQuaternions/>. Aggarwal, J. K. and Q. Cai (1999). “Human Motion Analysis: A Review.”
 Computer Vision and Image Understanding 73(3): 428-440.
 G. Balint, Z. Dezso, A. Hunka, J. Lenti, I. Lovanyi. „Motion capture vs traditional medical examinations”, SETIT, Tunezja 2005.
 V. B. Zordan, N. C. V. der Horst. „Mapping optical motion capture data to skeletal motion using a physical model”,
<http://www.cs.ucr.edu/vbz/zordan:2003:MOM:pdf>

Literatura uzupełniająca

Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować autorską pracę oraz wykazywać aktywność na zajęciach. Podstawą oceny będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza pełne osiągnięcie efektów uczenia się związanych z projektem motion capture:

Obecność na zajęciach

Minimalna obecność wynosi 80% zajęć.

Przesłanie projektu zaliczeniowego

Projekt musi być przesłany w formie pliku w formacie .3ds.

Termin przesłania projektu: [podaj dokładny termin]. Projekty przesłane po terminie będą oceniane według skali ocen poniżej.

Skala ocen:

- **Bardzo dobry (91%-100%)**

Student doskonale zna techniki motion capture i rendering postaci, precyzyjnie stosuje nagrania sekwencji ruchów w projektach. Praca jest technicznie poprawna i estetycznie dopracowana. Wykazuje dużą samodzielność i umiejętność uzasadnienia wyboru narzędzi oraz metod, które wykorzystał. Przesłany projekt prezentuje wysoki poziom profesjonalizmu i innowacyjności.

- **Dobry plus (81%-90%)**

Student dobrze zna techniki motion capture i rendering postaci. Projekt jest poprawny technicznie i estetycznie, choć mogą występować drobne niedociągnięcia. Umiejętnie wykorzystuje nagrania sekwencji ruchów i umie uzasadnić wybór narzędzi oraz metod. Projekt pokazuje dobrą jakość i zrozumienie tematu, ale może nie być tak dopracowany jak prace oceniane bardzo dobrze.

- **Dobry (71%-80%)**

Student ma solidną wiedzę na temat technik motion capture i renderingu, jednak w projekcie mogą wystąpić pewne niedociągnięcia techniczne lub estetyczne. Wykorzystuje nagrania sekwencji ruchów w sposób poprawny, ale może wymagać pewnych wskazówek od prowadzącego. Projekt jest poprawny, ale może mieć mniejsze niedociągnięcia w porównaniu do prac ocenianych wyżej.

- **Dostateczny plus (61%-70%)**

Student w stopniu wymaganym zna techniki motion capture i rendering postaci, ale potrzebuje pomocy prowadzącego w identyfikowaniu zapotrzebowania na metody i narzędzia. Projekt jest poprawny, ale wymaga poprawek technicznych lub estetycznych. Wiedza studenta jest na poziomie podstawowym, ale z pomocą prowadzącego jest w stanie poprawić projekt.

Dostateczny (50%-60%)

Student zna podstawowe techniki motion capture i rendering postaci, ale wymaga znacznej pomocy prowadzącego w identyfikowaniu zapotrzebowania na metody i narzędzia. Projekt ma liczne niedociągnięcia techniczne lub estetyczne. Wiedza studenta jest ograniczona i potrzebuje dalszej pomocy, aby spełnić podstawowe wymagania.

- **Niedostateczny (poniżej 50%)**

Student nie zna podstawowych technik motion capture i rendering postaci. Projekt jest niepoprawny technicznie i estetycznie, a student nawet z pomocą prowadzącego nie jest w stanie poprawnie wykorzystać nagrań sekwencji ruchów. Brak uzasadnienia wyboru narzędzi i metod oraz niewłaściwe podejście do projektu. Wiedza i umiejętności studenta są niewystarczające do spełnienia wymagań zaliczenia.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,2	3	
na studiach niestacjonarnych	3	0,5	3	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Projekt zaliczeniowy	45		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		
	Przygotowanie do zajęć	18		

	Projekt zaliczeniowy	33		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Janusz Gajdecki			Aktualizacja 2024	

Storytelling i story design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Storytelling i story design			S2-62-STODES-1 N2-62-STODES-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24			
Cele kształcenia					
W trakcie zajęć studenci zdobywają umiejętności pozwalające im na adaptowanie prozy gatunkowej na potrzeby mediów audiowizualnych, tworzą światy oraz ich lore pod kątem animacji i gier; zapoznają się ze strukturami tekstu oraz punktami fabularnymi niezbędnymi w każdej historii transponowanej do mediów audiowizualnych, nabywają biegłości językowej w narracji tekstowej.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– W pogłębiony sposób rozumie i wyjaśnia zasady rządzące językiem komunikacji w autorskich fabułach dzieł audiowizualnych.	Dyskusja, prezentacja	Udział w dyskusji	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
	– W pogłębiony sposób wyjaśnia zasady komunikacji w projektach audiowizualnych, zwłaszcza grach i filmach			MK2P_W08	P7S_WK
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– konstruuje złożoną fikcyjną opowieść o rozbudowanej strukturze wewnętrznej – świat, bohatera oraz akcję ze szczególnym uwzględnieniem warstwy językowej.	Ćwiczenia warsztatowe Projekt	Projekt, prezentacja	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
	– rozróżnia formaty i gatunki historii pisanych z uwzględnieniem szerokiego kontekstu kulturowego			MK2P_U06	P7S_UW
				MK2P_U10	P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Krytycznie analizuje dzieła literackie, fabuły grove i filmowe pod kątem fabularnym	Ćwiczenia warsztatowe Projekt	udział w dyskusji	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					

W trakcie zajęć studenci zdobywają umiejętności pozwalające im na tworzenie spójnych narracji, bohaterów i światów w grach, filmach, komiksach i książkach.

Nauczą się zasad budowy fabuły od podstaw wypracowanych przez Arystotelesa, poprzez Syd Fielda i Christophera Voglera. Dzięki temu student będzie w stanie skonstruować streszczenie fabuły, zawierające jej najważniejsze elementy (incydent inicjujący, punkty zwrotne, midpoint)

Pozną podstawową specyfikę gatunków z naciskiem na ich cechy szczególne rozpoznane i sklasyfikowane przez Blake Snydera.

Nabędą biegłości językowej w narracji tekstowej w uwzględnieniu specyfiki mediów i interaktywnych rozwiązań charakterystycznych dla współczesnego pejzażu medialnego.

Treści kształcenia – wykład

Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Czym jest storytelling? Podstawowe zasady tworzenia fabuł, elementy składowe dzieła.
2. "Worldbuilding" – konstrukcja świata i jego konieczne składowe.
3. Fabuła i jej struktura – zasady budowy narracji z użyciem struktury. Wyjaśnienie roli struktury i poprawnie sporządzonego streszczenia fabuły w procesie produkcyjnym od książek przez filmy i gry.
4. Konstruowanie bohaterów – zasady budowy wiarygodnych postaci i ich archetypy. Podstawowe zasady budowania napięcia w dziele.
5. Język, narracja, czyli sposoby opowiadania fabuły - Forma i treść utworu. Wartość stylu i funkcji estetycznej we współczesnej kulturze na przykładach z gier, filmów i książek.
6. Co robić z gotowym tekstem (scenariusz, opowiadanie, powieść) - etap redakcji i poprawek.

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

Christopher Vogler, Podróż autora : struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010
Materiały przygotowane przez autora

1. Anna Brzezińska – Saga o Twardokęsku, "Wody głębokie jak niebo".
2. Anna Kańtoch – "Przedksiężycowi", "Czarne", "Niepełnia".
3. Robert M. Wegner - "Opowieści z meekhańskiego pogranicza".
4. Paweł Majka - "Pokój światów", "Wojny przestrzeni", "Jedyne".
5. Jakub Nowak - "Amnezjak".
6. Jacek Dukaj - "Inne pieśni"

Filmy: 1. "Trzy billboardy za Ebbing, Missouri".

2. "Birdman"
3. "Mała Miss".
4. "Grawitacja".
5. "Szeregowiec Ryan".

Seriale: 1. "Małe kłamstwka".

2. "True Detective (głównie sezony 1 i 3).
3. "Romulus".
4. "Fleabag".

Literatura uzupełniająca

Literatura wybrana na potrzeby indywidualnych projektów studentów

Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany uczestniczyć aktywnie w dyskusji, a także przygotowywać zadania zaliczeniowe i zaliczyć kolokwium. Praca nad własnym projektem odbywa się w trakcie całego semestru i jest podzielona na etapy:

- Zgłoszenie pomysłu na projekt i jego akceptacja. Wypunktowanie potencjalnych problemów i trudności z jakimi może mierzyć się student podejmując dane zagadnienie.
- Research podobnych dzieł w celu lepszego zrozumienia zagadnień problemowych, który ma poruszać fabuła projektu, jak także praca nad wyróżnieniem go na tle innych, podobnych tytułów. Publiczna prezentacja i dyskusja na zajęciach na temat napotkanych na tym etapie problemów współczesnej narracji i ich rozwiązań.
- Praca nad postaciami projektu – praca grupowa, mająca na celu wypracowanie cech postaci, które następnie każdy indywidualnie stosuje we własnym projekcie.
- Wpisanie pomysłów fabularnych w zwartą strukturę dzieła z wykorzystaniem wiedzy nabytej podczas zajęć. Stworzenie treatmentu (streszczenia) projektu prezentującego w zwarty sposób pomysł na fabułę. Omówienie prac i feedback.
- Kolokwium – sprawdzające komponenty teoretyczne, ze szczególnym naciskiem na ich praktyczne zastosowanie w pracy nad narracjami.

Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku kolokwium i oceny za streszczenie do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:

- bardzo dobry – 91%-100% - student znakomicie opanował materiał z zajęć. Wie jak konstruować narrację, fabułę, postaci. Oraz jak dopasować wiedzę teoretyczną do realiów praktycznych. Jest w pełni gotów do tworzenia i dalszego rozwijania projektu.
- dobry plus – 81%-90% - student posiada znaczną wiedzę na temat narracji i jej reguł, jednak jego wiedza posiada pewne nieznaczne uchybienia. Projekt posiada pewne nieznaczne problemy.
- dobry – 71%-80% - student dobrze opanował materiał z zajęć, jednak nie zawsze trafnie postępuje się terminologią i zasadami. Nie zawsze jest w stanie materiał teoretyczny poprawnie przełożyć na warstwę praktyczną.
- dostateczny plus – 61%-70% - student ma średnią znajomość omawianych zagadnień. Brakuje mu wnikliwych wniosków. Wiedza ma charakter bardziej powierzchowny. Element analityczny stanowi problem. Wykonany projekt jest ogólnikowy.
- dostateczny – 50%-60% - student ma średnią wiedzę na temat omawianych zagadnień. Mylą mu się terminy i znaczenia pojęć. Wiedza ma charakter powierzchowny, jednak otrzymany wynik pozwala na zaliczenie przedmiotu. Projekt broni się logicznie w podstawowym zakresie, ale ma charakter bardzo ogólny nawet jak na szkic.

niedostateczny poniżej 50%. – wiedza ma charakter powierzchowny, podstawowe terminy i zagadnienia stanowią problem. Brak podstawowej wiedzy uniemożliwia opanowanie zagadnień problemowych oraz przejście do praktyki w poprawnym konstruowaniu struktur narracyjnych, sekwencji oraz scen. Projektowi brak logiki, nie jest wykonany z poszanowaniem podstawowych zasad poprawności stylistycznej i gramatycznej.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,2	3
na studiach niestacjonarnych	3	1,2	3
łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			

na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	45		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	51		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Michał Cetnarowski, Szymon Stoczek			2024	

Współczesna animacja w Polsce i na świecie

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Współczesna animacja w Polsce i na świecie			S2-62-WAWPIS-1 N2-62-WAWPIS-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	36				
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	20				
Cele kształcenia					
Celem kształcenia jest umożliwienie studentom zgłębienia informacji o kluczowych aspektach współczesnej animacji polskiej i światowej w taki sposób, by przedstawić zarówno zagadnienia artystyczne, jak i ekonomiczne i praktyczne; umożliwienie studentom zdobycia umiejętności wyszukiwania podmiotów z tej branży i kluczowych informacji o rynku animacyjnym i dziełach twórców z kraju i ze świata.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Rozróżnia najważniejsze krajowe i zagraniczne studia animacyjne i techniki wykorzystywane w branży	Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja	Test, dyskusja	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
	– Na pogłębionym poziomie opisuje zmiany zachodzące w branży i stara się wyjaśnić ich przyczyny i skutki			MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– Twórczo wykorzystuje inspiracje zaczerpnięte z dostępnych współczesnych animacji we własnych projektach	Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja	Test, dyskusja	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
	– Analizuje współczesne animacje z uwzględnieniem ich odmian gatunkowych i kontekstów kulturowych			MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
				MK2P_U10	P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Jest świadom zmian zachodzących na rynku animacji i konieczności dostosowania swojej pracy twórczej do występujących na rynku trendów	Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja	Test, dyskusja	MK2P_K03	P7U_K P7S_KO P7S_KK
Opis przedmiotu					
Przedmiot ma formę wykładu połączonego z prezentacjami multimedialnymi, wskazującymi istotne ostatnimi czasy dzieła polskiej animacji, a także sytuację ogólną branży, bazując m.in. na raportach o polskiej animacji, stronach internetowych i fachowych opracowaniach ze współczesnej historii animacji. Przedmiot w ten sposób rozbuduje świadomość tego rynku i reguł na nim panujących w XX i XXI w.					

Treści kształcenia – wykład				
1) Poszukiwania przełomu – kategoria „współczesności” w animacji polskiej i światowej 2) Przemiany ustrojowe w Polsce i ich wpływ na rynek animacji 3) Zachodnie animacje w latach 90. i ich napływ do Europy 4) Animacja w XXI w. – progres czy regres? 5) Komercyjne animacje reklamowe w ostatnich dwóch dekadach 6) Zastosowania animacji w muzyce i branży gier 7) Festiwale filmowe, ich zwycięzcy i wpływ na branżę 8) Narzędzia i techniki współczesnej animacji 9) Perspektywy polskiej animacji w XXI w. 10) Najważniejsze społecznie i komercyjnie animacje XXI w.d				
Treści kształcenia – ćwiczenia				
Treści kształcenia – Wybierz element				
Literatura podstawowa				
E. Gordziejuk, Polski film animowany – gdzie jest i dokąd zmierza, https://bazhum.muzhp.pl/media/files/Kultura_Popularna/Kultura_Popularna-r2018-t-n3_(57)/Kultura_Popularna-r2018-t-n3_(57)-s6-24/Kultura_Popularna-r2018-t-n3_(57)-s6-24.pdf Kossakowski A., Polski film animowany 1945-1974, Ossolineum, Wrocław 1977 Filiciak M., Media, wersja beta : film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu, Wydawnictwo Katedra, Gdańsk 2013 Polska animacja XXI wieku, Wydawnictwo Biblioteki Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej Telewizyjnej i Teatralnej, Łódź 2017 Spalińska-Mazur J., Inwencje i kontynuacje : polski autorski film animowany w latach 1980-1990, Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, Opole 2009 Sztuka animacji : od ołówka do piksela, historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa 2006				
Literatura uzupełniająca				
www.polishanimations.pl				
Zasady i warunki zaliczenia:				
Warunkiem zaliczenia jest test w formie zestawu pytań zamkniętych oraz otwartych z zakresu współczesnej animacji. Maksymalna punktacja 40 pkt Zaliczenie przedmiotu: minimum 20 pkt Skala ocen: 21-24 – 3,0 25-28 – 3,5 29-33 – 4,0 34-37 – 4,5 38-40 – 5,0				
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,4	0	
na studiach niestacjonarnych	3	0,8	0	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		

	Zapoznanie się z literaturą na zajęcia/oglądanie zaleconych filmów	20		
	Przygotowanie do testu	19		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	15		
	Zapoznanie się z literaturą na zajęcia/oglądanie zaleconych filmów	30		
	Przygotowanie do testu	30		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Szymon Makuch			2024	

Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji			S2-62-GAMEDU-1 N2-62-GAMEDU-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	16	18			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	12	12			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest zapoznanie studentów ze specyfiką stosowania i wprowadzania mechanizmów gier do procesu edukacji oraz wykorzystywania mechanizmów rozrywkowych w kształtowaniu procesów komunikacyjnych, a także zapoznanie studentów ze specyfiką rozumienia gry jako medium w perspektywie doświadczenia komunikacyjnego.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	– Identyfikuje potrzeby edukacyjne oraz gamifikacyjne związane z danym sektorem gospodarki	Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
	– Zna specyfikę działań edutainmentowych i znaczenie mechanizmów komunikacji w edutainmencie			MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
	– Rozpoznaje elementy oraz strategie komunikacyjne w twórcach zgamifikowanych			MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– Formuluje złożone koncepcje projektów na potrzeby edukacyjne	Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
	– Planuje proces tworzenia gier edukacyjnych i dokonuje dogłębnej analizy narzędzi do komunikacji w edutainmencie			MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
	– Planuje i implementuje działania gamifikacyjne oraz komunikacyjne w projekt edukacyjny			MK2P_U09	P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów	Dyskusja, praca projektowa	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR
	– Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić			MK2P_K03	P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
W ramach przedmiotu Gamifikacja i Edutainment studenci zapoznają się w przestrzeniach zastosowania mechanizmów gier w różnych sektorach gospodarki. Ponadto nabędą wiedzę z zakresu zasad gamifikacji oraz praktyk projektowania systemów edutainmentowych, jak również zapoznają się z praktyką tworzenia projektów technologicznych i gamingowych z wykorzystaniem zasad gamifikacji					

Treści kształcenia – wykład
Zapotrzebowanie na gry w gospodarce i jej sektorach Gamifikacja - między teorią a praktyką Przegląd technologii i projektów gamifikacyjnych Gamifikacja - największe problemy i wyzwania Edutainment - założenia, teoria i praktyka Jak tworzyć projekty z sektora edutainment? Edutainment i gamifikacja w kontekście teorii komunikacji Narzędzia komunikacyjne w grach Strategie i narzędzia komunikacyjne w sektorze edutainment Projektowanie mechanizmów komunikacji w projektach gamifikacyjnych Przyszłość komunikacji w dziedzinie gamifikacji i edutainmentu w kontekście technologizacji społeczeństw
Treści kształcenia – ćwiczenia
Analiza rynku gier i ich wpływu na różne sektory gospodarki Opracowanie projektu gamifikacyjnego na wybrany temat, z uwzględnieniem teoretycznych podstaw gamifikacji. Projektowanie interaktywnego scenariusza edutainmentowego Zastosowanie teorii komunikacji w praktyce gamifikacyjnej Projektowanie narzędzi komunikacyjnych w grze Testowanie mechanizmów komunikacyjnych w gamifikacji
Literatura podstawowa
Ackerman-Szulgit i in., Managerial games in education, Wyższa Szkoła Bankowa, Toruń 2016 Gry wideo jako forma komunikacji społecznej, Cizek P., Kubas, K. (red.). Kielce 2017 Dymora P., Mazurek M., Kowal P., Dydaktyczne aspekty projektowania aplikacji w środowisku Unity 3D, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2019/1, http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-940a2f4e-5900-4b71-ae08-1aee5e997322?q=99bca652-337d-472D-8227-58803D3526be\$4&qt=IN_PAGE Kowalczyk K., Edukacja w pikselach : gry komputerowe w procesie kształcenia, Wydawnictwo Katedra, Gdańsk 2016 Protasiuk M., Gamification : jak wygrać zaangażowanie respondenta?, PWN, Warszawa 2020 Surdyk A., Klasyfikacja interakcji w grach typu role-playing games oraz relacje komunikacyjne i dydaktyczne w technice gier fabularnych, [w:] Homo Communicativus 2(4)/2008, nr specjalny Kulturotwórcza funkcja gier. Gra w kontekście edukacyjnym, społecznym i medialnym, red. Augustyn Surdyk, Jerzy Szeja, ss. 115-125; Zielińska, K.. Język i komunikacja w instrukcjach strategicznych gier planszowych [w:] JĘZYK I KULTURA W KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ, 2018
Literatura uzupełniająca
Tkaczyk P., Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Helion, Gliwice 2012
Zasady i warunki zaliczenia:
Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować autorską pracę oraz wykazywać aktywność na zajęciach. Podstawą oceny będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem: bardzo dobry – 91%-100% Student bardzo dobrze zna problematykę komunikacji w gamifikacji i edutainment, sprawnie posługuje się narzędziami i metodami projektowymi, korzysta z najważniejszych struktur, płynnie identyfikuje zapotrzebowanie i możliwości stosowania metod gamifikacyjnych, samodzielnie jest w stanie wykorzystywać wiedzę w swojej pracy i wyciągać wnioski. Potrafi uzasadnić wybór narzędzi, a także struktury projektu potrzebnej do realizacji danego badania. Zna literaturę z zakresu komunikacji w grach, gamifikacji i edutainment, jak również swobodnie rozmawia na tematy związane z wykorzystywaniem tych metod w branży gier i szeroko pojętej edukacji. Stosuje tę wiedzę w sytuacjach problemowych i jest w stanie przedstawić swoje stanowisko, aktywnie wykorzystuje swoją wiedzę na zajęciach. dobry plus – 81%-90% Student dobrze zna problematykę komunikacji w gamifikacji i edutainment, posługuje się narzędziami i metodami projektowymi, korzysta z najważniejszych struktur, identyfikuje zapotrzebowanie i możliwości stosowania metod gamifikacyjnych, samodzielnie jest w stanie wykorzystywać wiedzę w swojej pracy i wyciągać wnioski. Potrafi uzasadnić wybór narzędzi, a także struktury projektu potrzebnej do realizacji danego badania. Zna w większości literaturę z zakresu gamifikacji i edutainment, jak również rozmawia na tematy związane z wykorzystywaniem tych metod w branży gier i szeroko pojętej edukacji. Stosuje tę wiedzę w sytuacjach problemowych i jest w stanie przedstawić swoje stanowisko, aktywnie wykorzystuje swoją wiedzę na zajęciach. dobry – 71%-80%

Student dobrze zna problematykę komunikacji w gamifikacji i edutainment, posługuje się narzędziami i metodami projektowymi, korzysta z najważniejszych struktur, z pomocą prowadzącego identyfikuje zapotrzebowanie i możliwości stosowania metod gamifikacyjnych, z pomocą prowadzącego jest w stanie wykorzystywać wiedzę w swojej pracy i wyciągać wnioski. Potrafi uzasadnić wybór narzędzi, a także struktury projektu potrzebnej do realizacji danego badania. Zna w większości literaturę z zakresu gamifikacji i edutainment, jak również rozmawia na tematy związane z wykorzystywaniem tych metod w branży gier i szeroko pojętej edukacji. Stosuje tę wiedzę w sytuacjach problemowych i jest w stanie przedstawić swoje stanowisko, aktywnie wykorzystuje swoją wiedzę na zajęciach.

dostateczny plus – 61%-70% Student w stopniu wymaganym zna problematykę komunikacji w gamifikacji i edutainment, z pomocą prowadzącego posługuje się narzędziami i metodami projektowymi, kojarzy i z pomocą prowadzącego jest w stanie korzystać z najważniejszych struktur, z pomocą prowadzącego identyfikuje zapotrzebowanie i możliwości stosowania metod gamifikacyjnych, z pomocą prowadzącego jest w stanie wykorzystywać wiedzę w swojej pracy i wyciągać wnioski. Potrafi w sposób wymagany uzasadnić wybór narzędzi, a także struktury projektu potrzebnej do realizacji danego badania. Zna w podstawowym stopniu literaturę z zakresu gamifikacji i edutainment, jak również rozmawia na tematy związane z wykorzystywaniem tych metod w branży gier i szeroko pojętej edukacji. Stosuje tę wiedzę w sytuacjach problemowych i jest w stanie przedstawić swoje stanowisko, aktywnie wykorzystuje swoją wiedzę na zajęciach.

dostateczny – 50%-60%

Student w stopniu wymaganym zna problematykę komunikacji w gamifikacji i edutainment, z pomocą prowadzącego posługuje się narzędziami i metodami projektowymi, kojarzy i z pomocą prowadzącego jest w stanie korzystać z najważniejszych struktur, z pomocą prowadzącego identyfikuje zapotrzebowanie i możliwości stosowania metod gamifikacyjnych, z pomocą prowadzącego jest w stanie wykorzystywać wiedzę w swojej pracy. Potrafi w sposób wymagany uzasadnić wybór narzędzi, a także struktury projektu potrzebnej do realizacji danego badania. Zna w wymaganym stopniu literaturę z zakresu gamifikacji i edutainment, jak również pokierowany przez prowadzącego rozmawia na tematy związane z wykorzystywaniem tych metod w branży gier i szeroko pojętej edukacji. Aktywnie wykorzystuje swoją wiedzę na zajęciach.

niedostateczny poniżej 50%.

Student nie zna problematyki komunikacji w gamifikacji i edutainment, nawet z pomocą prowadzącego nie posługuje się narzędziami i metodami projektowymi, nie kojarzy i z pomocą prowadzącego nie jest w stanie korzystać z najważniejszych struktur, nawet z pomocą prowadzącego nie identyfikuje zapotrzebowania i możliwości stosowania metod gamifikacyjnych. Nie potrafi w sposób wymagany uzasadnić wyboru narzędzi, a także struktury projektu potrzebnej do realizacji danego badania. Nie zna literatury z zakresu gamifikacji i edutainment, jak również nie jest w stanie rozmawiać na tematy związane z wykorzystywaniem tych metod w branży gier i szeroko pojętej edukacji.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,4	1,5	
na studiach niestacjonarnych	3	1	1,5	
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	34		
	Przygotowanie do zajęć	14		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	27		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		
	Przygotowanie do zajęć	30		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	21		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Adam Flamma			2022 / aktualizacja 2024	

Digital culture

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Digital culture			S2-62-DIGCUL-1 N2-62-DIGCUL-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	angielski		
Field of study	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Celem przedmiotu jest pogłębienie wiedzy o cyfrowej technologii i jej roli w sztuce współczesnej. Przedmiot rozwija umiejętności niezależnego twórcy mediów audiowizualnych. Pomaga również studentom w doświadczaniu sztuki współczesnej, zwracając szczególną uwagę na sposób w jaki nowe technologie zmieniają współczesną kulturę audiowizualną.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	- Rozpoznaje i identyfikuje dzieła kultury używającej zaawansowane technologie cyfrowe - Rozpoznaje nowe i niekonwencjonalne formy i trendy w cyfrowej kulturze.	Wykład, prezentacja	Udział w dyskusji, warsztaty, ćwiczenia	MK2P_W01	P7S_W P7S_WG
				MK2P_W02	P7S_W P7S_WG
				MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	- Dokonuje kreatywnych wyborów podczas tworzenia mediów audiowizualnych używając cyfrowych technologii, używając wiedzy teoretycznej i historycznej, oraz odnosząc się do kontekstu społecznego i	Ćwiczenia, warsztaty, projekty indywidualne	Projekt indywidualny	MK2P_U01	P7U_U P7S_UU P7S_UW
				MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U10	P7U_U

	kulturowego, w celu stworzenia złożonego projektu . - Przeprowadza analizę krytyczną trendów i fenomenów w kulturze cyfrowej, używając wiedzy teoretycznej i współczesnych praktyk w celu ocenienia odbioru dzieła przez resztę branży kreatywnej i społeczeństwo. - Tworzy i prezentuje złożone projekty w języku angielskim, używając terminologii związanej ze sztuką cyfrową i mediami kreatywnymi w celu efektywnej komunikacji w kontekście międzynarodowej branży kreatywnej.			MK2P_U11	P7S_UW P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	- Jest otwarty na eksperymentalność i obejmuje krytyczne stanowisko wobec dzieł kultury. Jest w stanie ocenić i analizować dzieła sztuki współczesnej.	Wykład, dyskusja, debata	Uczestnictwo w dyskusji	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
Przedmiot pogłębia wiedzę o wpływie cyfrowych narzędzi na współczesną kulturę. Analizuje jak nowe technologie kształtują i redefiniują kulturowe praktyki, komunikację i kreatywność, oraz bada ich rolę jako narzędzia w tworzeniu i dystrybucji mediów w przestrzeni cyfrowej.					
Treści kształcenia – wykład					
1. Modele 3D, Druk 3D - Nowe trendy w cyfrowej popkulturze i ich wpływ na trendy wizualne. 2. Kultura wideo: Profile i metody pracy twórców cyfrowych mediów w erze platform streamingowych. 3. Sztuka Mediów Społecznościowych - Internet jako przestrzeń wyrazu popkultury. Użycie mediów społecznościowych w celu wyznaczania trendów i agend. 4. Działanie w dziedzinie Kultury cyfrowej. Wstęp do kreatywnych procesów w kontekście kultury kasowej. 5. Kultura technologiczna - Wpływ nowych mediów na rozwój i przemianę popkultury.					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Animacja 2D w kulturze cyfrowej: Tworząc animacje dla mediów społecznościowych, gier i mediów masowych.					

2. Kultura wideo: Ćwiczenia praktyczne polegające na tworzeniu mediów wideo dla platform streamingowych i mediów społecznościowych. 3. Cyfrowe wystawy w popkulturze - Tworzenie interaktywnych wystaw z użyciem nowych technologii. 4. Problemy kultury cyfrowej: Warsztaty występów, sztuce dźwiękowej, kulturze post-Internetowej, kulturze netowej i cyberaktywności. 5. Wstęp do kreatywnych praktyk w kulturze cyfrowej: Warsztaty skupione na tworzeniu mediów cyfrowych.
Treści kształcenia – Wybierz element
Literatura podstawowa
1) Charlie Gere., Digital Culture, Published by Reaktion Books Ltd, London 2002. 2) Vincent Miller., Understanding Digital Culture, Sage Publications, London 2022
Literatura uzupełniająca
1) Andres Darley., Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres (1st ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203135204 2) Sami Çöteli., The Impact of New Media on The Forms of Culture: Digital Identity and Digital Culture, Online Journal of Communication and Media Technologies, 2019, 9(2), e201911
Zasady i warunki zaliczenia:
Zasady zaliczenia przedmiotu: - Obecność (minimum 80% zajęć) i aktywne uczestnictwo w zajęciach: Student musi być obecny na przynajmniej 80% zajęć i brać w nich aktywny udział. W przypadku braku obecności student będzie zobowiązany do dostarczenia zadania dodatkowego, uzgodnionego wcześniej z wykładowcą. Ocena pozytywna zostaje przyznana studentom, którzy w znaczący sposób uczestniczyli w dyskusji przynajmniej dwa razy, oraz brali aktywny udział w konsultowaniu projektów warsztatowych (przynajmniej raz podczas każdego ćwiczenia). - Zbiór i analiza elementów kultury cyfrowej: Student systematycznie zbiera i analizuje media z licznych sfer kultury cyfrowej, dokonuje ich prezentacji przed klasą oraz jest w stanie uzasadnić znaczenie i wpływ wybranych mediów na współczesne kreatywne praktyki. - Sprawozdanie zaliczeniowe z analizy kultury cyfrowej: Student przygotował szczegółowe sprawozdanie dokumentujące proces zbierania mediów oraz zawierający dogłębną analizę wybranych aspektów cyfrowej kultury, biorąc pod uwagę ich wpływ na współczesne trendy i praktyki.

- Aktywny udział w zajęciach - 40 punktów (minimum 20 punktów)
- Portfolio ćwiczeń - 60 punktów (minimum 30 punktów)
- Skala ocen:
- Bardzo dobry (5) - 91-100 punktów
- Dobry plus (4+) - 81-90 punktów
- Dobry (4) - 71-80 punktów
- Dostateczny plus (3+) - 61-70 punktów
- Dostateczny (3) - 50-60 punktów
- Niedostateczny (2) - 50 punktów lub mniej

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	2	1,2	3	
na studiach niestacjonarnych	2	0,7	3	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Uczestnictwo w ćwiczeniach	30		
	Zadania domowe	15		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	5		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Uczestnictwo w ćwiczeniach	18		
	Zadania domowe	20		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	12		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Anita Szprych/ dr hab.Agnieszka Węglińska, Maciej Śledź (aktualizacja)			2024	

Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów			S2-62-METBAD-2 N2-62-METBAD-2		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	26	20			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	14	12			
Cele kształcenia					
Celem przedmiotu jest zapoznanie studentów z różnymi metodologią badań oraz zapoznanie ich z głównymi nurtami badawczymi dziedziny komunikacji społecznej. Głównym założeniem jest wyposażenie studentów w kompetencje rozwijające warsztat badacza mediów w zakresie badań medioznawczych oraz komunikacyjnych, a także w zakresie podstaw badań z perspektywy nauk o zarządzaniu na rynku mediów - również w obrębie mediów analogowych.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	- Identyfikuje problemy badawcze i hipotezy w dziedzinie mediów oraz komunikacji społecznej - Zna i wykorzystuje metody badań mediów oraz metody badań z zakresu dziedziny badań o komunikacji - Rozróżnia perspektywy badawcze z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu	Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt badawczy	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W07	P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WK
				MK2P_W11	
umiejętności	- Prawidłowo stawia pytania oraz hipotezy badawcze - Potrafi wskazać realny problem badawczy oraz dobrać do jego zbadania odpowiednią metodologię - Potrafi zrealizować projekt praktyczny oparty na badaniach	Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UW P7S_UK

				MK2P_U10	
kompetencji społecznych	– Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów – Potrafi prezentować swoje stanowisko badawcze oraz je uzasadnić	Dyskusja, praca projektowa	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_K02 MK2P_K03 MK2P_K06	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KO P7U_K P7S_KO P7S_KK
Opis przedmiotu					
Treści kształcenia – wykład					
Podstawowe pojęcia i terminy z zakresu nauki o mediach komunikacji Język mediów vs. Język nowych mediów Badania jakościowe i ich specyfika Badania ilościowe i ich specyfika Hipotezy oraz źródła błędów w badaniach Metody badań medioznawczych i badań o komunikowaniu Relacje i zależności między metodami badawczymi Analiza danych, analiza kontentowa, analiza krytyczna Typy badań (sondażowe, eksperymentalne, obserwacyjne; konstruowanie kwestionariuszy) Badania medioznawcze - trendy i perspektywy Etos badacza mediów i komunikacji społecznej					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
Przeprowadzenie porównawczej analizy wybranych fragmentów z mediów tradycyjnych i nowych, ze szczególnym uwzględnieniem stylu, formy i przekazu. Przeprowadzenie mini-badania jakościowego na wybrany temat związany z mediami. Analiza metodologii badań ilościowych, ze szczególnym uwzględnieniem technik statystycznych. Tworzenie hipotez badawczych i identyfikowanie potencjalnych źródeł błędów w badaniach. Praktyczne zastosowanie metod analizy danych, analizy kontentowej i analizy krytycznej w badaniach medioznawczych. Omówienie zasad etycznych w badaniach nad mediami i komunikacją społeczną.					
Literatura podstawowa					
Babbie, E. Podstawy badań społecznych. PWN. Frankfurt-Nachmias, 2013. Ch. i D. Nachmias. Metody badawcze w naukach społecznych. Poznań: Zysk. 2001. Metody badań medioznawczych i ich zastosowanie, Hess A., Szymańska A., Lisowska-Magdziarz M., Kraków 2018 Berger, A.A. Media and Communication Research Methods. Sage. 2013.					
Literatura uzupełniająca					
Gunter, B. Media Research Methods. Sage. 2000.					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Student, aby zaliczyć przedmiot, musi spełnić następujące wymagania: Przygotowanie zarysu projektu badawczego: Etap 1: Wybór tematu projektu badawczego i jego akceptacja przez prowadzącego. Wypunktowanie potencjalnych problemów, które mogą pojawić się podczas realizacji projektu, w tym trudności metodologicznych i etycznych. Etap 2: Research literatury przedmiotu oraz analiza podobnych badań, co ma na celu lepsze zrozumienie zagadnienia oraz umiejscowienie własnego projektu na tle istniejących prac. Publiczna prezentacja i dyskusja na zajęciach, w której student przedstawi wnioski z przeprowadzonego researchu, w tym główne problemy i wyzwania, które może napotkać. Etap 3: Opracowanie zarysu metodologii projektu, w tym wybór metod badawczych (ilościowych, jakościowych) i technik analizy danych. Praca nad ustaleniem hipotez badawczych i potencjalnych źródeł błędów w badaniach. Etap 4: Finalizacja projektu badawczego, która obejmuje jego streszczenie, omówienie wybranych metod badawczych, bibliografię oraz szczegółowy opis planowanego procesu badawczego. Przedstawienie pracy do oceny prowadzącego.					

Test zaliczeniowy:

- Zakres testu: Test obejmuje pytania zamknięte i otwarte z zakresu metodologii badań mediów i komunikacji społecznej, w tym kluczowe pojęcia, metody badawcze, oraz analizę wyników.
- Forma: Test zostanie przeprowadzony na końcu semestru i będzie obejmował 20 pytań, w tym 15 pytań zamkniętych oraz 5 pytań otwartych.

Ocena końcowa:

- Projekt badawczy: Maksymalnie 20 punktów. Ocena projektu będzie opierać się na trafności wyboru tematu, głębokości researchu, poprawności metodologii, oraz spójności i logiczności przedstawionego zarysu badania.
- Test zaliczeniowy: Maksymalnie 20 punktów. Ocena testu będzie zależna od poprawności odpowiedzi na pytania zamknięte oraz od jakości i poprawności odpowiedzi na pytania otwarte.

Skala ocen:

- 38-40 punktów: 5,0 – student znakomicie opanował materiał, umiejętnie stosuje wiedzę teoretyczną i praktyczną, a jego projekt jest wyjątkowo dopracowany.
- 34-37 punktów: 4,5 – student bardzo dobrze opanował materiał, wykazał się dużą wiedzą i umiejętnościami praktycznymi, ale projekt ma drobne uchybienia.
- 29-33 punktów: 4,0 – student dobrze opanował materiał, poprawnie zastosował wiedzę w projekcie, ale niektóre elementy wymagają dopracowania.
- 25-28 punktów: 3,5 – student posiada solidną wiedzę, jednak projekt lub test posiadają zauważalne braki.
- 21-24 punktów: 3,0 – student ma dostateczną wiedzę, ale projekt i test wykazują liczne braki, choć są wystarczające do zaliczenia przedmiotu.
- Poniżej 21 punktów: 2,0 – student nie opanował wystarczająco materiału, co uniemożliwia zaliczenie przedmiotu. Projekt i test zawierają poważne błędy merytoryczne i metodologiczne.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,8	1,3	
na studiach niestacjonarnych	3	1	1,4	
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	46		
	Przygotowanie do zajęć	9		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	20		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	26		
	Przygotowanie do zajęć	25		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	24		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Adam Flamma, Jan Stasieńko			2022 / aktualizacja 2024	

Historia nowych mediów

Historia nowych mediów				S2-62-HISNM-1 N2-62-HISNM-1	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy		polski	
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia		Studia drugiego stopnia	
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów		Stacjonarne i niestacjonarne	
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów		pierwsze	
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia			
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	20				
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	20				
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z teoretycznymi podstawami nauki o nowych mediach, głównymi teoriami oraz rozwojem historii nowych mediów.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Zna kluczowe momenty w historii rozwoju nowych mediów oraz potrafi opisać ich wpływ na społeczeństwo i kulturę. – Rozpoznaje współczesne formaty i gatunki medialne, umie je klasyfikować oraz rozumie ich znaczenie w kontekście nowoczesnych praktyk medialnych.	Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
				MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WK
umiejętności	– Potrafi zastosować główne założenia języka nowych mediów w praktyce, efektywnie wykorzystując specyfikę komunikacyjną tych mediów. – Planuje działania projektowe, uwzględniając specyfikę komunikacyjną nowych mediów oraz dostosowując strategię z wykorzystaniem dorobku historycznego do ich unikalnych cech i wymagań. – Krytycznie analizuje na bazie kontekstu historyczne współczesne formaty i gatunki nowych mediów, oceniając ich efektywność, wpływ i	Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U10	P7U_U P7S_UW

	innowacyjność w kontekście bieżących trendów medialnych.				
kompetencji społecznych	– Jest otwarty na pracę w grupie oraz efektywną wymianę poglądów, aktywnie uczestniczy w dyskusjach i współpracy z innymi. – Potrafi skutecznie prezentować swoje pomysły, jasno je formułować oraz umiejętnie uzasadniać, włączając argumenty i dowody w celu przekonania innych.	Dyskusja, praca projektowa	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_K02 MK2P_K03	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
Celem wykładu jest zaznajomienie słuchaczy z historią nowych mediów, koncentrując się na kluczowych momentach i przełomach w ich rozwoju. Wykład ma na celu przedstawienie ewolucji nowych mediów w kontekście historycznym, ukazując ich wpływ na społeczeństwo i komunikację.					
Treści kształcenia – wykład					
1. Definicja i charakterystyka nowych mediów. 2. Początki nowych mediów w Polsce i na świecie. 3. Kamienie milowe historii nowych mediów. 4. Ewolucja Internetu jako medium i kanału komunikacyjnego. 5. Rozwój mediów mobilnych i ich wpływ na społeczeństwo. 6. Media społeczne i ich rola w kształtowaniu opinii publicznej. 7. Transmedialność i konwergencja mediów. 8. Cyberaktywizm i jego rozwój. 9. Nowe media a media tradycyjne: zmiany w dynamice mediów. 10. Przyszłość nowych mediów: kierunki rozwoju i wyzwania.					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
Literatura podstawowa					
Lev Manovich, "Język nowych mediów", Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Marek Sokołowski (red.), "Oblicza Internetu", Elbląg: PWSZ; Biskupiec: "Algraf". Ewa Skuza (wyd.), "Re: internet - społeczne aspekty medium", Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Bohdan Jung (red.), "Wokół mediów ery Web 2.0", Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Miroslaw Filiciak, "Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej", Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne. Dominika Urbańska-Galanciak, "Homo players: strategie odbioru gier komputerowych", Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. Henry Jenkins, "Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów", Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne. David Bell, "Cyberculture: The Key Concepts", London: Routledge. Manuel Castells, "Społeczeństwo sieci", Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. Nancy Fraser, "Reframing Justice: Law, Culture, and the Legal Profession", New York: Routledge.					
Literatura uzupełniająca					
Pejzaże audiowizualne : telewizja, wideo, komputer (red. Andrzej Gwóźdź), Kraków : Universitas					

Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów (red. Andrzej Gwóźdź);
Kraków : Universitas
José van Dijck, "The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media", Oxford: Oxford University Press.
Sherry Turkle, "Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other", New York: Basic Books.

Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany:

- Przygotować autorską pracę.
- Zdać egzamin.
- Wykazywać aktywność na zajęciach.

Wymagania:

Analiza historyczna: Praca powinna zawierać szczegółową analizę wybranych kamieni milowych w rozwoju nowych mediów, takich jak pojawienie się Internetu, rozwój mediów społecznościowych, czy innowacje w technologii mobilnej.

Wpływ na społeczeństwo: Student powinien ocenić, jak te kluczowe momenty wpłynęły na społeczeństwo, komunikację, oraz różne aspekty życia codziennego, takie jak polityka, kultura, edukacja, czy relacje międzyludzkie.

Badania i źródła: Praca powinna być oparta na analizie literatury przedmiotu oraz źródłach pierwotnych, takich jak raporty, artykuły prasowe, badania naukowe, czy studia przypadków.

Kontekst współczesny: Student powinien uwzględnić współczesne wyzwania i trendy związane z nowymi mediami, takie jak problemy związane z prywatnością, dezinformacją czy wpływem na zdrowie psychiczne.

Struktura pracy: Praca powinna mieć jasną strukturę, obejmującą wprowadzenie, rozwinięcie (analizę kamieni milowych i wpływu na społeczeństwo), wnioski oraz bibliografię. Należy zadbać o poprawność językową i stylistyczną oraz formatowanie tekstu zgodnie z wymogami akademickimi.

Prezentacja i obrona: Na zakończenie semestru, student będzie zobowiązany do przygotowania krótkiej prezentacji (10-15 minut) swojego badania oraz obrony pracy przed grupą.

Ocena pracy:

Praca – max 40 pkt: Ocena będzie opierała się na jakości analizy, poprawności badawczej, użyteczności źródeł, oraz umiejętności krytycznego myślenia i prezentacji wyników.

Skala ocen:

Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku pracy do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:

- Bardzo dobry – 91%-100% (38-40 pkt) - Student znakomicie opanował materiał, prezentując szczegółową analizę wybranych kamieni milowych w rozwoju nowych mediów oraz ich wpływu na społeczeństwo. Praca jest dobrze zorganizowana, wnikliwa, oparta na bogatej literaturze i źródłach, oraz dostarcza nowych wniosków. Prezentacja jest klarowna i przekonująca, a obrona pracy jest doskonała.
- Dobry plus – 81%-90% (34-37 pkt) - Student posiada dużą wiedzę na temat omawianych zagadnień, ale praca może zawierać niewielkie niedociągnięcia w analizie lub organizacji. Praca jest dobrze skonstruowana i dobrze udokumentowana, jednak pewne aspekty mogłyby być bardziej rozwinięte lub precyzyjnie przedstawione. Prezentacja jest solidna, a obrona pracy jest dobrze przeprowadzona, ale z pewnymi drobnymi uchybieniami.
- Dobry – 71%-80% (29-33 pkt) - Student dobrze opanował materiał, jednak praca wykazuje pewne braki w analizie lub argumentacji. Praca jest poprawna i zawiera istotne informacje, ale może być mniej szczegółowa lub nieco chaotyczna. Wiedza jest stosunkowo dobrze przekazana, ale mogłyby wystąpić problemy z dokładnością i głębią analizy. Prezentacja i obrona pracy są zadowalające, lecz z zauważalnymi niedociągnięciami.
- Dostateczny plus – 61%-70% (25-28 pkt) - Student ma średnią znajomość omawianych zagadnień, ale praca jest powierzchowna i brakuje jej głębszej analizy. Wiedza jest ograniczona i nie zawsze trafnie wykorzystana w pracy. Praca jest ogólnikowa i może zawierać istotne niedociągnięcia w strukturze i dokumentacji. Prezentacja i obrona pracy są dostateczne, ale wymagają znacznych poprawek.
- Dostateczny – 50%-60% (21-24 pkt) - Student ma podstawową wiedzę na temat omawianych zagadnień, ale praca jest powierzchowna i chaotyczna. Brakuje jej głębszej analizy i poprawności w posługiwaniu się terminologią. Praca ma charakter bardzo ogólny i nie spełnia w pełni wymagań akademickich. Prezentacja i obrona są zaledwie dostateczne i wymagają istotnych poprawek.
- Niedostateczny – poniżej 50% (0-20 pkt) - Wiedza studenta jest nieadekwatna i powierzchowna. Praca jest niekompletna, niepoprawna merytorycznie oraz nie spełnia podstawowych wymagań formalnych i gramatycznych.

Brakuje jej logicznej struktury i odpowiedniego uzasadnienia. Prezentacja i obrona pracy są nieudane, z wieloma istotnymi błędami i brakiem zrozumienia tematu.

egzamin – max 60 pkt:

- Bardzo dobry – 91%-100% (55-60 pkt) - Student doskonale opanował materiał egzaminacyjny, wykazując się głęboką wiedzą i zrozumieniem omawianych zagadnień oraz umiejętnością ich zastosowania. Odpowiedzi są szczegółowe, precyzyjne i dobrze uzasadnione.
- Dobry plus – 81%-90% (49-54 pkt) - Student posiada dobrą wiedzę na temat materiału egzaminacyjnego, ale może wykazywać niewielkie braki lub niedociągnięcia. Odpowiedzi są solidne i dobrze uzasadnione, ale mogą zawierać drobne niedociągnięcia.
- Dobry – 71%-80% (42-48 pkt) - Student dobrze opanował materiał, jednak odpowiedzi mogą być mniej szczegółowe lub wykazywać pewne braki w rozumieniu. Odpowiedzi są poprawne, ale mogą być mniej precyzyjne lub nieco chaotyczne.
- Dostateczny plus – 61%-70% (36-41 pkt) - Student ma podstawową znajomość materiału, ale odpowiedzi są powierzchowne i mogą wykazywać istotne niedociągnięcia w analizie lub argumentacji. Wiedza jest ograniczona i nie zawsze dobrze przekazana.
- Dostateczny – 50%-60% (30-35 pkt) - Student ma podstawową wiedzę, ale odpowiedzi są powierzchowne, a zrozumienie materiału jest ograniczone. Wykazuje problemy z precyznością i poprawnością odpowiedzi, które są ogólne i często niekompletne.
- Niedostateczny – poniżej 50% (0-29 pkt) - Wiedza studenta jest niewystarczająca, odpowiedzi są błędne lub niepełne. Student ma trudności z poprawnym zrozumieniem i przekazaniem materiału egzaminacyjnego. Odpowiedzi są chaotyczne i niepoprawne merytorycznie.

Ocena końcowa:

- Minimalna liczba punktów na egzaminie i z pracy dla zaliczenia przedmiotu: 20 pkt.
- Łączna ocena końcowa będzie obliczana na podstawie wyników zarówno pracy, jak i egzaminu, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	2	0,8	0	
na studiach niestacjonarnych	2	0,8	0	
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem			
na studiach stacjonarnych	2	na studiach stacjonarnych		
na studiach niestacjonarnych	2	na studiach niestacjonarnych		
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20		
	Przygotowanie do zajęć	15		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	15		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20		

	Przygotowanie do zajęć	15		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	15		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Hanna Pachurka			2024	

Teoria nowych mediów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)				Kod przedmiotu	
Teoria nowych mediów				S2-62-TEONM-2 N2-62-TEONM-2	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy		polski	
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia		Studia drugiego stopnia	
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów		Stacjonarne i niestacjonarne	
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów		drugi	
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia			
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	20				
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	20				
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z teoretycznymi podstawami nauki o nowych mediach oraz głównymi teoriami dotyczącymi ich funkcjonowania i wpływu. Studenci będą analizować kluczowe koncepcje i badania dotyczące mediów cyfrowych, a także rozwijać umiejętności stosowania teorii w praktycznych analizach medialnych.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Identyfikuje najważniejsze teorie dotyczące nowych mediów i ich założenia	Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
	– Rozumie znaczenie wybranych teorii w stopniu pogłębionym			MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
	– Rozpoznaje współczesne formaty i gatunki medialne i rozumie ich oddziaływanie w przestrzeni medialnej			MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– Potrafi zastosować główne założenia języka nowych mediów w komunikacji promującej projekty	Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_U07	P7S_UW P7S_UK
	– Zna zasady planowania działań projektowych z uwzględnieniem specyfiki komunikacyjnej nowych mediów			MK2P_U10	P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów doceniając ich eksperckość,	Dyskusja, praca projektowa	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK
	– Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić			MK2P_K03	P7S_KO
Opis przedmiotu					

Celem wykładu jest zaznajomienie słuchaczy z głównymi teoriami nowych mediów w kontekście badań medioznawczych oraz studiów nad komunikacją.			
Treści kształcenia – wykład			
1. Wprowadzenie do teorii nowych mediów: przegląd definicji, pojęć i ram 2. Teoria konwergencji mediów: procesy konwergencji i dywergencji mediów 3. Teoria mediów społecznościowych: analiza rozwoju i funkcji, wpływ na komunikacje społeczne 4. Badania, jak komunikacja zmienia się w środowisku cyfrowym, w tym znacznie interaktywności, natychmiastowości i globalnego zasięgu. 5. Medialny determinizm oraz analiza krytyczna tej teorii 6. Omówienie społeczeństwa sieciowego, struktur, dynamiki i wpływu sieci na jednostki i zbiorowości społeczne. 7. Transmedialność 8. Medialna ekonomia i polityka 9. Krytyczna analiza współczesnych formatów i gatunków mediowych.			
Treści kształcenia – ćwiczenia			
Literatura podstawowa			
Lev Manovich, Język nowych mediów, Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Oblicza Internetu (red. Marek Sokołowski), Elbląg : PWSZ ; Biskupiec : "Algraf" Re: internet - społeczne aspekty medium, / wyd. Ewa Skuza; Cyberkultura - Internet - Społeczeństwo / Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Wokół mediów ery Web 2.0 (red. Bohdan Jung), Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Miroslaw Filiciak, Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej; Cyberkultura - Internet - Społeczeństwo / Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Homo players: strategie odbioru gier komputerowych / Dominika Urbańska-Galanciak; Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne Henry Jenkins, Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów; Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne			
Literatura uzupełniająca			
Pejzaże audiowizualne : telewizja, wideo, komputer (red. Andrzej Gwóźdź), Kraków : Universitas Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów (red. Andrzej Gwóźdź); Kraków : Universitas			
Zasady i warunki zaliczenia:			
1. Egzamin końcowy - ocena opiera się na wynikach z egzaminu, który sprawdzi znajomość kluczowych teorii omawianych na zajęciach. Forma tekstu oraz otwartych pytań: 60 punktów 2. Frekwencja: 20 punktów 3. Aktywność w dyskusjach: 20 punktów Bardzo dobry: (91-100 pkt) - student znakomicie opanował materiał teoretyczny i wykazał się głęboką wiedzą oraz umiejętnością analizy zagadnień związanych z teorią nowych mediów. Dobry plus: (81-90 pkt) - Cudem posiada znaczną wiedzę teoretyczną, Jednak z pewnymi drobnymi brakami lub uchybieniami w analizie. Dobry: (71-80 pkt) - Student dobrze opanował materiał choć wskazuje pewne trudności w pełnym zrozumieniu i zastosowaniu teorii nowych mediów. Dostateczny plus (61-70 pkt) - Cudem posiada średnią wiedzę, z zauważalnymi brakami zrozumienia niektórych aspektów teoretycznych. Dostateczny: (50-60 pkt) - student opanował podstawowe zagadnienia, Ale wskazuje brak i zrozumienie teorii i nie zawsze trafnie stosuje terminologię. Niedostateczne. (Poniżej 50 punktów.) Student nie opanował materiału w stopniu umożliwiającym zaliczenie przedmiotu.			
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym

na studiach stacjonarnych	2	0,8	0	
na studiach niestacjonarnych	2	0,8	0	
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem			
na studiach stacjonarnych	2	na studiach stacjonarnych		
na studiach niestacjonarnych	2	na studiach niestacjonarnych		
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20		
	Przygotowanie do zajęć	15		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	15		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20		
	Przygotowanie do zajęć	15		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	15		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Hanna Pachurka			2024	

Język sztuk wizualnych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Język sztuk wizualnych			S2-62-JEZSZT-1 N2-62-JEZSZT-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		28			
Cele kształcenia					
Celem przedmiotu jest nabycie przez studentów podstawowej wiedzy o właściwościach komunikacyjnych oraz formach komunikacji w sztuce współczesnej.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	- Identyfikuje formy oraz środki komunikacji artystycznej poprzez dzieło - Zna metody analizy dzieła artystycznego	Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza dzieła	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W08	P7S_WK
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	- Potrafi zaplanować strategię komunikacyjne w dziele artystycznym - Rozpoznaje główne założenia i cele dzieła artystycznego	Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_U07	P7S_UW P7S_UK
				MK2P_U08	P7S_UW P7S_UO P7S_UK
				MK2P_U10	P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	- Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów - Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić	Dyskusja, praca projektowa	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K03	P7S_KO
				Opis przedmiotu	
W ramach przedmiotu Język sztuk wizualnych studenci uczą się teorii dzieła wizualnego, jak również metod i środków komunikacji artystycznej w odniesieniu do strategii artystycznych oraz komunikacyjnych.					
Treści kształcenia – wykład					
Forma – treść – funkcja; gatunki artystyczne Funkcja i pozycja komunikacji w dziele artystycznym					

Struktura i typy sztuk wizualnych ikonografia; symbol, alegoria, personifikacja w sztukach wizualnych Metody opisu dzieła sztuki wizualnej Analiza i interpretacja w świetle funkcji komunikacji Sztuka współczesna – relacja między formą a komunikacją Forma wizualna jako komunikacja z odbiorcą Estetyka jako komunikacyjna gra z odbiorcą i konsumentem Współczesne trendy sztuk wizualnych i ich wyzwania
Treści kształcenia – ćwiczenia
Literatura podstawowa
Białostocki B., Sztuka cenniejsza niż złoto, t. I-II, Warszawa 2001 D'Alleva S., Metody i teorie historii sztuki, Kraków 2008; Kowalik, A. Procesualność a materia sztuki. Różne drogi kreacji i funkcjonowania utworu sztuk wizualnych: od tradycyjnej do antysztuki i działań artystycznych. <i>Ogrody Nauk i Sztuk</i>, (7), 416-425.2017 Kawecki, W. Fenomen teologii wizualnej i sposoby jej komunikowania. <i>TEMAT NUMERU</i>, 76. Radomski, A., Bomba, R., & i Edukacja, W. P. W. Granice w kulturze.
Literatura uzupełniająca
Krawczak, M. (2020). Sztuka wideo. Od cybernetyki do ekologii systemów. <i>Przegląd Kulturoznawczy</i>, 43(1), 150-157.
Zasady i warunki zaliczenia:
Aby zaliczyć przedmiot, student musi spełnić następujące wymagania: Przygotowanie autorskiej pracy: Etap 1: Wybór tematu pracy z zakresu komunikacji w sztukach wizualnych, zaakceptowanie go przez prowadzącego. Temat powinien odnosić się do teorii dzieła wizualnego, metod komunikacji artystycznej lub współczesnych strategii artystycznych. Etap 2: Research literatury oraz analiza wybranych dzieł sztuki, które są związane z tematem pracy. Student powinien przeanalizować komunikacyjne właściwości wybranych dzieł i ich wpływ na odbiorcę, odnosząc się do poznanych teorii i metod. Etap 3: Opracowanie struktury pracy, która powinna zawierać wprowadzenie, analizę dzieła lub zjawiska artystycznego, interpretację w kontekście funkcji komunikacyjnej, oraz wnioski. Przedstawienie wstępnego zarysu pracy na zajęciach, omówienie z prowadzącym i uzyskanie feedbacku. Etap 4: Finalizacja pracy, uwzględniając uwagi prowadzącego oraz ewentualne poprawki. Praca powinna być kompleksowa, dobrze uargumentowana i oparta na odpowiedniej literaturze przedmiotu. Aktywność na zajęciach: Udział w dyskusjach: Student powinien regularnie uczestniczyć w zajęciach, brać aktywny udział w dyskusjach i analizach dotyczących sztuk wizualnych, prezentując swoje przemyślenia i spostrzeżenia. Przygotowanie krótkich prezentacji: W trakcie semestru student może być poproszony o przygotowanie krótkich prezentacji dotyczących omawianych zagadnień, takich jak analiza dzieła sztuki w kontekście komunikacyjnym. Ocena końcowa: Praca autorska: Maksymalnie 40 punktów. Ocena pracy będzie oparta na jakości analizy, umiejętności interpretacji dzieła sztuki w kontekście komunikacyjnym, spójności argumentacji oraz stopniu odniesienia do literatury przedmiotu. Aktywność na zajęciach: Aktywność na zajęciach, w tym udział w dyskusjach i przygotowanie prezentacji, może wpłynąć na końcową ocenę w przypadku wątpliwości co do punktacji za pracę. Skala ocen: 38-40 punktów: 5,0 – student znakomicie opanował materiał, wykazuje głęboką wiedzę na temat komunikacyjnych aspektów sztuk wizualnych oraz umiejętnie stosuje teorię w analizie dzieł sztuki. Praca jest dopracowana, spójna i innowacyjna. 34-37 punktów: 4,5 – student bardzo dobrze opanował materiał, ale praca posiada drobne uchybienia. Analiza i interpretacja są solidne, lecz mogłyby być bardziej rozwinięte.

- 29-33 punktów: 4,0 – student dobrze opanował materiał, praca jest poprawna i dobrze uargumentowana, ale nie wykazuje pełnego potencjału w analizie i interpretacji dzieł.
- 25-28 punktów: 3,5 – student posiada wystarczającą wiedzę, ale praca zawiera zauważalne braki, zarówno w analizie, jak i w argumentacji. Praca jest poprawna, lecz wymaga dopracowania.
- 21-24 punktów: 3,0 – student ma podstawową wiedzę, praca spełnia minimalne wymagania, ale zawiera liczne błędy lub jest ogólnikowa. Analiza jest powierzchowna, a interpretacja mało przekonująca.
- Poniżej 21 punktów: 2,0 – student nie opanował materiału, praca zawiera poważne błędy merytoryczne, brak spójności, a analiza i interpretacja są niewystarczające do zaliczenia przedmiotu.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,2	3	
na studiach niestacjonarnych	3	1,1	3	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Przygotowanie do zajęć	25		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	20		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	28		
	Przygotowanie do zajęć	25		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	17		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Anita Szprych			2022 / aktualizacja 2024	

Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej			S2-62-MESPOL-4 N2-62-MESPOL-4		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie					
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	16	20			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	12	22			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z możliwościami oraz praktykami związanymi z istotą social mediów w kontekście kreowania opinii oraz wpływania na opinię publiczną.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	- Identyfikuje główne cechy i założenia poszczególnych mediów społecznościowych - Rozumie założenia i znaczenie opinii publicznej oraz jej wpływ na rzeczywistość - Zna najważniejsze przykłady wpływania mediów społecznościowych na opinię publiczną w Polsce i na świecie	Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
				MK2P_W08	P7S_WK
				MK2P_W10	P7S_WK
umiejętności	- Trafnie rozpoznaje narzędzia i zabiegi mające na celu wpływ na opinię publiczną w różnych social mediach - Analizuje treści o charakterze manipulacyjnym, propagandowym w przestrzeni wybranych social mediów	Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_U07	P7S_UW P7S_UK
				MK2P_U10	P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	- Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów - Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić	Dyskusja, praca projektowa	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K03	P7S_KO
Opis przedmiotu					
W ramach przedmiotu student zapozna się z najważniejszymi cechami mediów społecznościowych, zrozumie ich modalność oraz charakter, a także pozna ich możliwości wpływu oraz kształtowania opinii publicznej w oparciu o wybrane przykłady.					
Treści kształcenia – wykład					
Media społecznościowe - definicja i charakterystyka					

Cechy, ograniczenia i możliwości Facebooka Cechy, ograniczenia i możliwości Twittera Cechy, ograniczenia i możliwości Instagrama Cechy, ograniczenia i możliwości Tik-toka Opinia publiczna - cechy, teorie i znaczenie Korelacje i wpływy social mediów na a) życie codzienne b) kształt świata Metody tworzenia, stymulacji oraz formowania opinii społecznej Social media a opinia społeczna - sposoby wpływu, problemy, ograniczenia, zagrożenia Kształtowanie opinii społecznej przez social media - analiza wybranych przykładów z Polski i świata
Treści kształcenia – ćwiczenia
Literatura podstawowa
Szpunar, M. (2013). Nowe-stare medium: Internet między tworzeniem nowych modeli komunikacyjnych a reprodukowaniem schematów komunikowania masowego. <i>Horyzonty Polityki= Horizons of Politics</i>, 4(6). Fabjaniak-Czerniak, K. (2012). Internetowe media społecznościowe jako narzędzie public relations. <i>Zarządzanie w sytuacjach kryzysowych niepewności</i>, 145-186. Chmielewski, M. (2014). Media społecznościowe jako narzędzia nowej ewangelizacji. <i>Świat i Słowo</i>, 1(12), 213-230. Matysik, M. (2013). Wpływ portali społecznościowych na kształtowanie opinii publicznej. Sowa, G. (2019). Kształtowanie opinii publicznej młodzieży przez media społecznościowe i ich wpływ na wyniki wyborów na podstawie kampanii prezydenckiej w Polsce w 2015 roku. McGregor, S. C. (2019). Social media as public opinion: How journalists use social media to represent public opinion. <i>Journalism</i>, 20(8), 1070-1086.
Literatura uzupełniająca
Szpunar, M. (2017). <i>Imperializm kulturowy internetu</i>. Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego.
Zasady i warunki zaliczenia:
Aby zaliczyć przedmiot, student musi spełnić następujące wymagania, które pozwolą osiągnąć wyznaczone cele kształcenia: Przygotowanie autorskiej pracy: Etap 1: Wybór tematu pracy związanego z wpływem mediów społecznościowych na kształtowanie opinii publicznej. Temat musi zostać zatwierdzony przez prowadzącego. Student powinien skupić się na analizie wybranej platformy społecznościowej (np. Facebook, Twitter, Instagram, TikTok) i jej wpływu na konkretne aspekty opinii publicznej. Etap 2: Przeprowadzenie dogłębnej analizy literatury oraz przykładów z Polski i świata dotyczących tematu pracy. Student powinien zwrócić szczególną uwagę na cechy, ograniczenia oraz możliwości wybranych mediów społecznościowych i ich rolę w kształtowaniu opinii publicznej. Etap 3: Opracowanie struktury pracy, która powinna zawierać: wprowadzenie, analizę wybranych przykładów, omówienie metod tworzenia i stymulacji opinii społecznej za pomocą social mediów, oraz wnioski. Student przedstawi wstępny zarys pracy na zajęciach, co umożliwi uzyskanie feedbacku od prowadzącego. Etap 4: Finalizacja pracy, uwzględniająca uwagi prowadzącego. Praca powinna być spójna, logicznie ustrukturyzowana i oparta na solidnej analizie oraz odpowiedniej literaturze. Aktywność na zajęciach: Udział w dyskusjach: Student jest zobowiązany aktywnie uczestniczyć w zajęciach, angażując się w dyskusje na temat roli mediów społecznościowych w kształtowaniu opinii publicznej oraz przedstawiając swoje spostrzeżenia i analizy na bieżące tematy. Przygotowanie prezentacji: Student może być poproszony o przygotowanie krótkich prezentacji na temat wybranych zagadnień związanych z wpływem mediów społecznościowych na opinię publiczną. Prezentacje te będą omawiane i oceniane w trakcie zajęć. Ocena końcowa: Praca autorska: Maksymalnie 40 punktów. Ocena pracy będzie zależała od jakości analizy, umiejętności wykorzystania teorii do praktycznych przykładów, spójności argumentacji oraz poprawności metodologicznej. Aktywność na zajęciach: Aktywność studenta na zajęciach może mieć wpływ na końcową ocenę, zwłaszcza w przypadkach, gdy wynik punktowy pracy jest bliski granicy między ocenami.

Skala ocen:

- 38-40 punktów: 5,0 – Student wykazuje znakomite opanowanie materiału, umiejętnie analizuje wpływ mediów społecznościowych na opinię publiczną, a praca jest innowacyjna, dobrze uargumentowana i oparta na solidnej literaturze oraz przykładach.
- 34-37 punktów: 4,5 – Student bardzo dobrze opanował materiał, ale praca zawiera drobne niedociągnięcia. Analiza jest solidna, jednak mogłaby być bardziej pogłębiona.
- 29-33 punktów: 4,0 – Student dobrze opanował materiał, ale praca jest mniej kompleksowa. Analiza i argumentacja są poprawne, lecz brakuje im głębi.
- 25-28 punktów: 3,5 – Student wykazuje podstawową wiedzę, ale praca zawiera zauważalne braki, zarówno w analizie, jak i w argumentacji. Praca jest poprawna, ale wymaga dopracowania.
- 21-24 punktów: 3,0 – Student spełnia minimalne wymagania, ale praca jest powierzchowna, a analiza mało przekonująca. Praca spełnia podstawowe wymagania zaliczenia.
- Poniżej 21 punktów: 2,0 – Student nie opanował materiału, a praca nie spełnia wymogów zaliczenia. Analiza jest niewystarczająca, a argumentacja nie jest spójna.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	2	1,4	1,1	
na studiach niestacjonarnych	2	1,4	1,3	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie do zajęć	5		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	9		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	26		
	Przygotowanie do zajęć	9		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	15		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Agnieszka Węglińska			2022 / akutalizacja 2024	

Moduły przygotowania pracy dyplomowej
Seminarium magisterskie 1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Seminarium magisterskie 1			S2-62-SEMMAG1-3 N2-62-SEMMAG1-3		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne		
Specjalność	wszystkie				
Rok	drugi	Semestr	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning/projekt		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	-	30	-		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	-	30	-		
Cele kształcenia:					
Celem kształcenia jest umożliwienie studentom uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu seminarium: 1) nabyli wiedzę i umiejętność wyboru tematu poszerzając/porządkując wiedzę z zakresu projektowania gier i animacji 2) wykształcili umiejętność wyszukiwania wartych analizy problemów, 3) byli w stanie samodzielnie przegotować pracę magisterską.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	– definiuje zasady przygotowania prac pisemnych – definiuje zasady przygotowania pracy magisterskiej	ćwiczenia dyskusja praca pisemna	Rozdział pracy Udział w dyskusji	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności potrafi	– korzysta z umiejętności zbierania materiałów niezbędnych do napisania pracy – korzysta z aparatu naukowego w trakcie przygotowywania pracy pisemnej, sporządza przypisy, bibliografię	ćwiczenia dyskusja praca pisemna	Rozdział pracy Udział w dyskusji	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U05	P7U_U P7S_UO P7U_U P7S_UW P7S_UK
				MK2P_U11	
kompetencji społecznych jest gotów do:	– jest zorientowany na uaktualnianie poziomu swojej wiedzy i prezentuje ją w formie referowania	ćwiczenia dyskusja	Udział w dyskusji	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR

				MK2P_K02	P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KR
				MK2P_K04	
Opis przedmiotu					
Seminarium obejmuje dwa aspekty, merytoryczny - przybliżający możliwe do analizy w dysertacji pola badawcze oraz metodologiczny, mający za zadanie przypomnieć/zapoznać z metodami badawczymi, metodologią, zasadami pisania prac, warsztatem naukowym, źródłami, ich rodzajami i dostępnością.					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – ćwiczenia:					
1. Zakres merytoryczny: - wiodące problemy w zakresie wielowymiarowego i wielopłaszczyznowego projektowania gier i animacji 2. Zakres metodologiczny dyskusji na seminarium: - przygotowanie do wyboru tematu z zakresu powyższych treści; - przypomnienie/zapoznanie z metodami badawczymi, metodologią, zasadami pisania prac, warsztatem naukowym, źródłami, ich rodzajami i dostępnością.					
Treści kształcenia – e-learning/projekt:					
Nie dotyczy					
Literatura podstawowa					
1. Chodubski A., Wstęp do badań, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1996. 2. Dobre obyczaje w nauce. Zbiór zasad i wytycznych, Wydawnictwo PAN, Warszawa 1994. 3. Pdf-y z wytycznymi dotyczącymi przygotowania pracy magisterskiej przekazane studentom w formie cyfrowej.					
Literatura uzupełniająca					
Literatura związana z wybieranym przez uczestnika tematem seminarium.					
Zasady i warunki zaliczenia:					
W poszczególnych semestrach ustalenie i uzasadnienie tematu pracy oraz wstępnych pytań/hipotez badawczych z nim związanych, a następnie przygotowywanie poszczególnych części pracy w ramach rozdziałów merytorycznych. Bardzo dobry – uczestnictwo w zajęciach, oddawanie części rozdziałów pracy, zebranie źródeł i literatury. Dobry – uczestnictwo w zajęciach, oddawanie części pracy w rozdziałach, braki w literaturze tematu i źródłach. Dostateczny – uczestnictwo w zajęciach, braki w przygotowaniu rozdziałów pracy. Niedostateczny - brak uczestnictwa w zajęciach, brak efektów pracy.					
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć				
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących		o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	5	1,2		5	
na studiach niestacjonarnych	5	1,2		5	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):					
na studiach stacjonarnych	125 godzin				
na studiach niestacjonarnych	125 godzin				
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta		Nakład pracy
	Udział w zajęciach	15	Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych		20
	Przygotowanie do dyskusji	75	Przygotowanie do pracy		15
	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta		Nakład pracy

na studiach niestacjonarnych	Udział w zajęciach	15	Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych	20
	Przygotowanie do dyskusji	75	Przygotowanie do pracy	15
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma			2024	

Seminarium magisterskie 2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Seminarium magisterskie 2			S2-62-SEMMAG2-4 N2-62-SEMMAG2-4		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne		
Specjalność	wszystkie				
Rok	drugi	Semestr	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning/projekt		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	-	30	-		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	-	30	-		
Cele kształcenia:					
Celem kształcenia jest umożliwienie studentom uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu seminarium: 1) nabyli wiedzę i umiejętność wyboru tematu poszerzając/porządkując wiedzę z zakresu projektowania gier i animacji 2) wykształcili umiejętność wyszukiwania wartych analizy problemów, 3) byli w stanie samodzielnie przegotować pracę magisterską.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	– definiuje zasady przygotowania prac pisemnych – definiuje zasady przygotowania pracy magisterskiej	ćwiczenia dyskusja praca pisemna	Rozdział pracy Udział w dyskusji	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności potrafi	– korzysta z umiejętności zbierania materiałów niezbędnych do napisania pracy – korzysta z aparatu naukowego w trakcie przygotowywania pracy pisemnej, sporządza przypisy, bibliografię	ćwiczenia dyskusja praca pisemna	Rozdział pracy Udział w dyskusji	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U05	P7U_U P7S_UO P7U_U P7S_UW P7S_UK
				MK2P_U11	
kompetencji społecznych jest gotów do:	– jest zorientowany na uaktualnianie poziomu swojej wiedzy i prezentuje ją w formie referowania	ćwiczenia dyskusja	Udział w dyskusji	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR

				MK2P_K02	P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KR
				MK2P_K04	
Opis przedmiotu					
Seminarium obejmuje dwa aspekty, merytoryczny - przybliżający możliwe do analizy w dysertacji pola badawcze oraz metodologiczny, mający za zadanie przypomnieć/zapoznać z metodami badawczymi, metodologią, zasadami pisania prac, warsztatem naukowym, źródłami, ich rodzajami i dostępnością.					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – ćwiczenia:					
Zakres merytoryczny: - wiodące problemy w zakresie wielowymiarowego i wielopłaszczyznowego projektowania gier i animacji Zakres metodologiczny dyskusji na seminarium: - przygotowanie do wyboru tematu z zakresu powyższych treści; - przypomnienie/zapoznanie z metodami badawczymi, metodologią, zasadami pisania prac, warsztatem naukowym, źródłami, ich rodzajami i dostępnością.					
Treści kształcenia – e-learning/projekt:					
Nie dotyczy					
Literatura podstawowa					
1. Chodubski A., Wstęp do badań, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1996. 2. Dobre obyczaje w nauce. Zbiór zasad i wytycznych, Wydawnictwo PAN, Warszawa 1994. 3. Pdf-y z wytycznymi dotyczącymi przygotowania pracy magisterskiej przekazane studentom w formie cyfrowej.					
Literatura uzupełniająca					
Literatura związana z wybieranym przez uczestnika tematem seminarium.					
Zasady i warunki zaliczenia:					
W poszczególnych semestrach ustalenie i uzasadnienie tematu pracy oraz wstępnych pytań/hipotez badawczych z nim związanych, a następnie przygotowywanie poszczególnych części pracy w ramach rozdziałów merytorycznych. Bardzo dobry – uczestnictwo w zajęciach, oddawanie części rozdziałów pracy, zebranie źródeł i literatury. Dobry – uczestnictwo w zajęciach, oddawanie części pracy w rozdziałach, braki w literaturze tematu i źródłach. Dostateczny – uczestnictwo w zajęciach, braki w przygotowaniu rozdziałów pracy. Niedostateczny - brak uczestnictwa w zajęciach, brak efektów pracy.					
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć				
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących		o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	5	1,2		5	
na studiach niestacjonarnych	5	1,2		5	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):					
na studiach stacjonarnych	125 godzin				
na studiach niestacjonarnych	125 godzin				
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta		Nakład pracy
	Udział w zajęciach	15	Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych		20
	Przygotowanie do dyskusji	75	Przygotowanie do pracy		15
	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta		Nakład pracy
	Udział w zajęciach	15	Przygotowanie się do zajęć dydaktycznych		20

na studiach niestacjonarnych	Przygotowanie do dyskusji	75	Przygotowanie do pracy	15
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma			2024	

Moduły kształcenia językowego
Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Warsztaty kompetencji językowych 1			S2-00-WAJEZ1-3 N2-00-WAJEZ1-3		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	-				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	20		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24	20		
Cele kształcenia					
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka angielskiego ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych na tematy, które są spójne z wybranym przez studentów kierunkiem studiów / specjalnością na poziomie B2 (wg ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.					
Wymagania wstępne					
Wiedza z zakresu: języka angielskiego, narzędzia służące do tworzenia prezentacji, umiejętności z zakresu komunikacji.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– opisuje wydarzenia i doświadczenia osobiste posługując się odpowiednimi strukturami gramatycznymi określonymi dla poziomu B2 (wg ESOKJ).	mini-wykład interaktywny, analiza materiału dydaktycznego, dyskusja	ustne wypowiedzi studentów, udział w dyskusji, sprawdzian pisemny	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
	– podaje odpowiedniki polskich terminów z zakresu tematyki studiowanego kierunku i specjalności w języku angielskim.			MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
umiejętności	– Konstruuje wypowiedzi poprawne pod względem gramatycznym w mowie i piśmie na poziomie B2. – samodzielnie korzysta z anglojęzycznych materiałów dydaktycznych. – samodzielnie korzysta z anglojęzycznej literatury specjalistycznej związanej ze studiowanym kierunkiem.	ćwiczenia językowe	ustne i pisemne wypowiedzi studentów	MK2P_U11	P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– adekwatnie ocenia poziom własnych umiejętności językowych – Wykazuje staranność w wywiązywaniu się z	ćwiczenia językowe	samoocena umiejętności językowych	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR

	obowiązków, przestrzega terminów.				
Opis przedmiotu					
Nauczanie przedmiotu pozwala na doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka obcego ze szczególnym uwzględnieniem wypowiedzi ustnych i pisemnych do minimum poziomu B2(wg ESOKJ), które są spójne z wybraną przez studentów specjalnością oraz rozwijaniu umiejętności kształcenia ustawicznego oraz samokształcenia.					
Treści kształcenia – wykład					
Nie dotyczy					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Formułowanie wypowiedzi ustnych oraz pisemnych opisujących wydarzenia i doświadczenia studentów posługując się odpowiednimi strukturami gramatycznymi. 2. Zapoznanie się z zasadami tworzenia prezentacji oraz umiejętnościami koniecznymi do przeprowadzenia prezentacji. 3. Zapoznanie się z narzędziami online, które można wykorzystać do przygotowania efektywnej prezentacji. 4. Ćwiczenia językowe mające na celu podniesienie kompetencji językowych studentów ze szczególnym uwzględnieniem płynności wypowiedzi w mowie i w piśmie. 5. Zapoznanie się z dodatkowymi materiałami zbliżonymi tematycznie do studiowanej specjalności. 6. Zapoznanie się ze skutecznymi sposobami przygotowania prezentacji. 7. Przygotowanie pierwszego zarysu prezentacji. 8. Ćwiczenia językowe mające na celu podniesienie kompetencji językowych studentów ze szczególnym uwzględnieniem płynności wypowiedzi w mowie i w piśmie. 9. Przedstawienie prezentacji w grupach na wybrany temat dotyczący studiowanej specjalności w języku angielskim (B2 – wg ESOKJ). 10. Poszerzanie i praktyczne użycie słownictwa kierunkowego i specjalistycznego.					
Treści kształcenia – e-learning					
1. Wykonywanie ćwiczeń językowych oraz tematycznych na platformie Moodle. 2. Zapoznanie się z dodatkowymi materiałami (artykuły online oraz wideo) zbliżonymi tematycznie do studiowanej specjalności. 3. Wykonywanie ćwiczeń językowych online w celu podniesienia kompetencji językowych. 4. Rozwijanie zasobów słownictwa oraz wyrażen językowych. 5. Rozwijanie zasobów gramatycznych oraz ich praktycznego użycia.					
Literatura podstawowa					
1. Prezentacje Naukowe. (eBook) Piotr Wasylczyk, PWN 2017 2. TEDx 'One simple method to learn any language' https://www.youtube.com/watch?v=G1RRbupCxi0 3. Bezpłatny kurs Udemy 'How to self Study English online' https://www.udemy.com/how-to-self-study-english-online/ 4. Murphy R., English Grammar in Use, Cambridge 2006 5. źródła internetowe http://www.world-english.org/ a) http://www.learn-english-online.org/ b) http://www.bbc.co.uk/learning/subjects/english.shtml c) https://www.duolingo.com/course/en/ar/Learn-Angielski-Online d) http://www.cambridgeenglish.org/learning-english/ e) https://www.oxfordonlineenglish.com/free-english-lessons, 6. Materiały z różnych źródeł, m.in. artykuły z gazet dotyczące studiowanej specjalności					
Literatura uzupełniająca					
1. Sekrety Skutecznych Prezentacji Multimedialnych. Paweł Lenar, Wyd.Helion 2008 2. Foley M., Hall D., MyGrammarLab Intermediate B1/B2, Pearson 2012 3. Hewings M., Advanced Grammar in Use, Cambridge 2009 i nast.					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Zasady i warunki zaliczenia:

Warunkiem uzyskania zaliczenia jest:

- obecność i aktywny udział w zajęciach - maksymalna dopuszczalna liczba nieobecności stanowi 50 procent wszystkich zajęć (15 godzin dla stacjonarnych i 7 godzin dla niestacjonarnych. Każdą nieobecność powyżej pierwszej należy zaliczyć w formie uzgodnionej z prowadzącym. Osoba, która otrzymuje ocenę dostateczną posługuje się językiem angielskim w stopniu komunikatywnym z drobnymi błędami.
- Stworzenie prezentacji multimedialnej (samodzielnie lub w parach) z tematyki związanej bezpośrednio ze studiowanym kierunkiem i specjalizacją na poziomie B2.
- Zaliczenie pakietu ćwiczeń na platformie Moodle zgodnie z harmonogramem odpowiadającym danemu poziomowi.

Punktacja:

Praca na platformie 20 pkt -12 pkt

Obecność i aktywność na zajęciach - 10 pkt -6 pkt

Prezentacja multimedialna - 10 pkt – 6 pkt

Łącznie można uzyskać maksymalnie 40 pkt,

bardzo dobry 37-40 pkt

dobry plus 33-36 pkt

dobry 29-32 pkt

dostateczny plus 25-28 pkt

dostateczny 21-24 pkt

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	4	1,2	4	
na studiach niestacjonarnych	4	0,6	4	
łączny nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25-30 godzin):				
na studiach stacjonarnych	110			
na studiach niestacjonarnych	100			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Aktywny udział w zajęciach	30	Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle	80
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Aktywny udział w zajęciach	15	Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle	80
	Przygotowanie do zajęć dydaktycznych	5		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Piotr Skibicki			2024	

Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Warsztaty kompetencji językowych 2			S2-00-WAJEZ2-4 N2-00-WAJEZ2-4		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	-				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	80		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	80		
Cele kształcenia					
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka angielskiego ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych na tematy, które są spójne z wybranym przez studentów kierunkiem studiów / specjalnością na poziomie B2+ (wg ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.					
Wymagania wstępne					
Wiedza z zakresu: języka angielskiego poz. B2, narzędzia służące do tworzenia prezentacji, umiejętności z zakresu komunikacji.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	– opisuje wydarzenia i doświadczenia osobiste posługując się odpowiednimi strukturami gramatycznymi określonymi dla poziomu B2+ (wg ESOKJ).	mini-wykład interaktywny, analiza materiału dydaktycznego, dyskusja	ustne wypowiedzi studentów, udział w dyskusji, sprawdzian pisemny	MK2P_W01 MK2P_W05	P7U_W P7S_WG
	– podaje odpowiedniki polskich terminów z zakresu tematyki studiowanego kierunku i specjalności w języku angielskim.				P7U_W P7S_WG P7S_WK
	– Rozróżnia formalny i nieformalny rejestr wypowiedzi na tematy dotyczące problemów współczesnego świata oraz na tematy zawodowe.				
umiejętności	– konstruuje wypowiedzi poprawne pod względem gramatycznym w mowie i piśmie na poziomie B2+.	ćwiczenia językowe	ustne i pisemne wypowiedzi studentów	MK2P_U11	P7U_U P7S_UW P7S_UK
	– samodzielnie korzysta z anglojęzycznych materiałów dydaktycznych.				
	– samodzielnie korzysta z anglojęzycznej literatury specjalistycznej związanej ze studiowanym kierunkiem.				
kompetencji społecznych	– adekwatnie ocenia poziom własnych umiejętności językowych	ćwiczenia językowe	samoocena umiejętności językowych	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR

	– wykazuje staranność w wywiązywaniu się z obowiązków, przestrzega terminów.				
Opis przedmiotu					
Nauczanie przedmiotu pozwala na doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka obcego ze szczególnym uwzględnieniem wypowiedzi ustnych i pisemnych do minimum poziomu B2+ (wg ESOKJ), które są spójne z wybraną przez studentów specjalnością oraz rozwijaniu umiejętności kształcenia ustawicznego oraz samokształcenia.					
Treści kształcenia – wykład					
Nie dotyczy					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Formułowanie wypowiedzi ustnych oraz pisemnych opisujących wydarzenia i doświadczenia studentów posługując się odpowiednimi strukturami gramatycznymi. 2. Zapoznanie się z zasadami tworzenia studium przypadku oraz umiejętnościami koniecznymi do przeprowadzenia prezentacji. 3. Zapoznanie się z narzędziami online, które można wykorzystać do przygotowania efektywnej prezentacji. 4. Ćwiczenia językowe mające na celu podniesienie kompetencji językowych studentów ze szczególnym uwzględnieniem płynności wypowiedzi w mowie i w piśmie. 5. Zapoznanie się z dodatkowymi materiałami zblizonymi tematycznie do studiowanej specjalności. 6. Zapoznanie się ze skutecznymi sposobami przygotowania studium przypadku. 7. Ćwiczenia językowe mające na celu podniesienie kompetencji językowych studentów ze szczególnym uwzględnieniem płynności wypowiedzi w mowie i w piśmie. 8. Przedstawienie prezentacji dotyczącej studium przypadku w parach lub samodzielnie na wybrany temat dotyczący studiowanej specjalności w języku angielskim (B2+ – wg ESOKJ). Poszerzanie i praktyczne użycie słownictwa kierunkowego i specjalistycznego.					
Treści kształcenia – e-learning					
1. Wykonywanie ćwiczeń językowych oraz tematycznych na platformie Moodle. 2. Zapoznanie się z dodatkowymi materiałami (artykuły online oraz wideo) zblizonymi tematycznie do studiowanej specjalności. 3. Wykonywanie ćwiczeń językowych online w celu podniesienia kompetencji językowych. 4. Rozwijanie zasobów słownictwa oraz wyrażeń językowych. 5. Rozwijanie zasobów gramatycznych oraz ich praktycznego użycia.					
Literatura podstawowa					
1. Prezentacje Naukowe. (eBook) Piotr Wasylczyk, PWN 2017 2. TEDx 'One simple method to learn any language' https://www.youtube.com/watch?v=G1RRbupCxi0 3. Bezpłatny kurs Udemy 'How to self Study English online' https://www.udemy.com/how-to-self-study-english-online/ 4. Murphy R., English Grammar in Use, Cambridge 2006 5. źródła internetowe http://www.world-english.org/ f) http://www.learn-english-online.org/ g) http://www.bbc.co.uk/learning/subjects/english.shtml h) https://www.duolingo.com/course/en/ar/Learn-Angielski-Online i) http://www.cambridgeenglish.org/learning-english/ j) https://www.oxfordonlineenglish.com/free-english-lessons, 6. Materiały z różnych źródeł, m.in. artykuły z gazet dotyczące studiowanej specjalności					
Literatura uzupełniająca					
4. Sekrety Skutecznych Prezentacji Multimedialnych. Paweł Lenar, Wyd. Helion 2008 5. Foley M., Hall D., MyGrammarLab Intermediate B1/B2, Pearson 2012 6. Hewings M., Advanced Grammar in Use, Cambridge 2009 i nast.					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Zasady i warunki zaliczenia:

Warunkiem uzyskania zaliczenia jest:

1. Obecność i aktywny udział w zajęciach - maksymalna dopuszczalna liczba nieobecności stanowi 50 procent wszystkich zajęć (15 godzin dla stacjonarnych i 7 godzin dla niestacjonarnych). Każdą nieobecność powyżej pierwszej należy zaliczyć w formie uzgodnionej z prowadzącym. Osoba, która otrzymuje ocenę dostateczną posługuje się językiem angielskim w stopniu komunikatywnym z drobnymi błędami.
2. . Stworzenie studium przypadku (samodzielnie lub w parach) z tematyki związanej bezpośrednio ze studiowanym kierunkiem i specjalizacją na poziomie B2+.
3. Zaliczenie pakietu ćwiczeń na platformie Moodle zgodnie z harmonogramem odpowiadającym danemu poziomowi.

Punktacja:

Praca na platformie 20 pkt -12 pkt

Obecność i aktywność na zajęciach - 10 pkt -6 pkt

Studium przypadku - 10 pkt – 6 pkt

Łącznie można uzyskać maksymalnie 40 pkt,

bardzo dobry 37-40 pkt

dobry plus 33-36 pkt

dobry 29-32 pkt

dostateczny plus 25-28 pkt

dostateczny 21-24 pkt

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	4	1,2	4	
na studiach niestacjonarnych	4	0,6	4	
łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25-30 godzin):				
na studiach stacjonarnych	110			
na studiach niestacjonarnych	100			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Aktywny udział w zajęciach	30	Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle	80
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Aktywny udział w zajęciach	15	Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle	80
	Przygotowanie do zajęć dydaktycznych	5		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Piotr Skibicki			2024	

Moduł praktyk kierunkowych

Praktyka zawodowa (kierunkowa)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Praktyka zawodowa (kierunkowa)			S2-00-KPRAZ1-1 N2-00-KPRAZ1-1		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy		polski	
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia		studia II stopnia	
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów		Studia stacjonarne i niestacjonarne	
Specjalność	wszystkie				
Rok	pierwszy	Semestr		pierwszy	
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk		Praktyki	
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	2	6		112	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	2	6		112	
Cele kształcenia:					
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: 1) Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. 2) Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. 3) Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. 4) Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki. Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	- Student/ka rozpoznaje pojęcia związane z projektowaniem i produkcją treści w branży kreatywnej - Zna etapy procesu produkcyjnego (preprodukcja, produkcja, postprodukcja).	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_W02 MK2P_W03	P7S_W P7S_WG P7S_WK
umiejętności potrafi	-Student/ka potrafi wykonać podstawowe zadania związane z tworzeniem interaktywnych doświadczeń i animacji,	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW

	wykorzystując podstawowe narzędzia i techniki w dziedzinie mediów cyfrowych. -Umie efektywnie zarządzać czasem przy realizacji prostych projektów.				
kompetencji społecznych jest gotów do:	-Student/ka uczy się współpracować w zespole, słuchając i uwzględniając opinie innych. -Demonstruje zdolność do terminowego wywiązywania się z zadań.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_K02	P7S_K P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji: - studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych); - agencje interaktywne i reklamowe - studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych - firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in: • Game designer. • Technical artist • Technical designer • Technical level designer • Story & Quest designer. • Tester gier. • Programista gier • Grafik 3d • Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – praktyki					
Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi. Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej. Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy. Obserwacja sposobu pracy opiekuna. Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna. Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna. Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Kryteria oceny praktyki: • Pełne zaliczenie: Realizacja praktyki zgodnie z regulaminem i pełne spełnienie efektów uczenia. • Częściowe zaliczenie: Częściowe spełnienie efektów uczenia; student otrzymuje częściowe zaliczenie. Opiekun praktyk kieruje studenta do uzupełnienia portfolio, jeśli przedstawione portfolio jest niewystarczające do pełnej weryfikacji efektów uczenia. • Brak zaliczenia: Praktyka nie spełnia wymaganych standardów; student otrzymuje brak zaliczenia i jest zobowiązany do poprawy oraz uzupełnienia portfolio zgodnie z uwagami opiekuna praktyk.					

Analiza portfolio:

- **Pełne potwierdzenie:** Portfolio jest kompletne i zgodne z wymaganiami, a opiekun praktyk potwierdza jego poprawność.
- **Częściowe potwierdzenie:** Portfolio jest częściowo poprawne, ale wymaga dodatkowych uzupełnień lub korekt.
- **Brak potwierdzenia:** Portfolio jest niekompletne, nie spełnia wymagań, lub student nie przedstawił portfolio, jeśli jest ono niezbędne do weryfikacji efektów uczenia.

Adnotacja: Jeśli przedstawienie portfolio jest niemożliwe z powodów takich jak prawa autorskie czy umowy, należy dostarczyć informację na ten temat, podpisaną przez odpowiednią osobę z instytucji przyjmującej na praktykę.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	4,5	4,5	4,5	
na studiach niestacjonarnych	4,5	4,5	4,5	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	120 h			
na studiach niestacjonarnych	120 h			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma			2024	

Moduły praktyk specjalnościowych (game design)

Specjalnościowa praktyka zawodowa I

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Specjalnościowa praktyka zawodowa I			S2-00-SPRAZ1-2 N2-00-SPRAZ1-2		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne		
Specjalność	Game Design				
Rok	pierwszy	Semestr	drugi		
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	2	6	112		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	2	6	112		
Cele kształcenia:					
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki. Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	- Student/ka rozumie funkcjonalność bazowych narzędzi i technik wykorzystywanych w projektowaniu gier, takich jak silniki gry oraz systemy zarządzania treścią. Rozumie znaczenie faz produkcyjnych, takich jak prototypowanie, testowanie i wdrażanie, oraz ich wpływ na ostateczną jakość gry.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności potrafi	- Student/ka skutecznie rozwiązuje problemy techniczne napotkane podczas projektowania gier, takie jak optymalizacja kodu czy integracja różnych elementów gry (grafika, dźwięk, mechanika). Zaczyna łączyć różne techniki i narzędzia, jak programowanie, projektowanie poziomów oraz tworzenie interfejsów użytkownika, aby stworzyć bardziej złożone i interaktywne gry.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
				MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
kompetencji społecznych jest gotów do:	-Student/ka angażuje się w dyskusje zespołowe, sugerując własne pomysły i konstruktywnie reagując na krytykę. -Student, planując bardziej złożone zadania.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK

	-Zna techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, które przygotowują go/ją do przyszłych ról w zawodzie.	zleconych przez opiekuna			
Opis przedmiotu					
W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji: - studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych); - agencje interaktywne i reklamowe - studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych - firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotkowych Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in: • Game designer. • Technical artist • Technical designer • Technical level designer • Story & Quest designer. • Tester gier. • Programista gier • Grafik 3d • Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – praktyki					
Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi. Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej. Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy. Obserwacja sposobu pracy opiekuna. Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna. Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna. Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Kryteria zaliczenia: • Pełne zaliczenie: realizacja praktyki zgodnie z regulaminem i pełne spełnienie efektów uczenia. • Częściowe zaliczenie: częściowe spełnienie efektów uczenia; student otrzymuje częściowe zaliczenie. Opiekun praktyk kieruje studenta do uzupełnienia portfolio, jeśli przedstawione portfolio jest niewystarczające do pełnej weryfikacji efektów uczenia. • Brak zaliczenia: praktyka nie spełniła wymagań regulaminu: student otrzymuje brak zaliczenia i jest zobowiązany do poprawy oraz uzupełnienia portfolio zgodnie z uwagami opiekuna praktyk. Analiza portfolio: • Pełne potwierdzenie: portfolio jest kompletne i zgodne z wymaganiami, a opiekun praktyk potwierdza jego poprawność. • Częściowe potwierdzenie: portfolio jest częściowo poprawne, ale wymaga dodatkowych uzupełnień lub korekty. • Brak potwierdzenia: Portfolio jest niekompletne, nie spełnia wymagań, lub student nie przedstawił portfolio, jeśli jest ono niezbędne do weryfikacji efektów uczenia się. Adnotacja: Jeśli przedstawienie portfolio jest niemożliwe z powodów takich jak prawa autorskie czy umowy, należy dostarczyć informacje na ten temat, podpisaną przez odpowiednią osobę z instytucji przyjmującej na praktyki.					
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć				
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym		
na studiach stacjonarnych	4,5	3,6	4,5		

na studiach niestacjonarnych	4,5	3,6	4,5	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	120 h			
na studiach niestacjonarnych	120 h			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma			Maciej Śledź	

Specjalnościowa praktyka zawodowa II

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Specjalnościowa praktyk zawodowa II			S2-00-SPRAZ2-3 N2-00S-PRAZ2-3		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne		
Specjalność	Game Design				
Rok	drugi	Semestr	trzeci		
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	2	6	112		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	2	6	112		
Cele kształcenia:					
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: – Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. – Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. – Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. – Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki. Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	– Sposoby opracowania koncepcji produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną; – Student/ka dogłębnie rozumie strukturę i działanie zaawansowanych narzędzi używanych w projektowaniu gier, takich jak silniki gry (np. Unreal Engine, Unity) oraz narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji i interakcji. – Zna podstawowe metody zarządzania projektem, takie jak Agile i Scrum, oraz potrafi planować i organizować pracę zespołu projektowego w kontekście produkcji gier.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_W03	P7S_WK
				MK2P_W04	P7U_W P7S_WK
				MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W08	P7S_WK
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności potrafi	- Student/ka efektywnie współpracuje z innymi członkami zespołu, koordynując działania między programistami, grafikami i projektantami poziomów, wspierając	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_U02 MK2P_U05	P7U_U P7S_UO P7S_UW

	realizację wspólnych celów projektowych. Rozwija umiejętności analizy i oceny gier, uwzględniając opinie graczy i testerów w procesie iteracyjnej modyfikacji projektów, aby zwiększyć jakość i grywalność. - Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy	zleconych przez opiekuna		MK2P_U06 MK2P_U09	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UK P7S_UO
kompetencji społecznych jest gotów do:	– Student/ka potrafi wykorzystywać techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, do wypracowania konsensusu w problematycznych momentach. – Student/ka rozwija umiejętność komunikacji w kontekście pracy zespołowej, skupiając się na efektywnej wymianie informacji i współpracy. – skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_K02 MK2P_K05 MK2P_K06	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KR P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji: - studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych); - agencje interaktywne i reklamowe - studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych - firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in: • Game designer. • Technical artist • Technical designer • Technical level designer • Story & Quest designer. • Tester gier. • Programista gier • Grafik 3d • Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – praktyki					

Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa.
 Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa.
 Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi.
 Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej.
 Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy.
 Obserwacja sposobu pracy opiekuna.
 Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna.
 Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna.
 Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.

Zasady i warunki zaliczenia:

Kryteria oceny praktyki:

- Pełne zaliczenie: realizacja praktyki zgodnie z regulaminem i pełne spełnienie efektów uczenia.
- Częściowe zaliczenie: częściowe spełnienie efektów uczenia; student otrzymuje częściowe zaliczenie. Opiekun praktyk kieruje studenta do uzupełnienia portfolio, jeśli przedstawione portfolio jest niewystarczające do pełnej weryfikacji uczenia się.
- Brak zaliczenia: praktyka nie spełnia wymogów regulaminu; student otrzymuje brak zaliczenia i jest zobowiązany do poprawy oraz uzupełnienie portfolio zgodnie z uwagami opiekuna praktyk.

Analiza portfolio:

- Pełne potwierdzenie: portfolio jest kompletne i zgodne z wymogami, a opiekun praktyk potwierdza jego poprawność
- Częściowo potwierdzone: portfolio jest częściowo poprawne, ale wymaga dodatkowych uzupełnień lub korekt
- Brak potwierdzenia: portfolio jest niekompletne, nie spełnia wymagań, lub student nie przedstawił portfolio, jeśli jest ono niezbędne do weryfikacji efektów uczenia.

Anotacja: Jeśli przedstawienie portfolio jest niemożliwe z powodów takich jak prawa autorskie czy umowa, należy dostarczyć informacje na ten temat, podpisaną przez odpowiednią osobę z instytucji przyjmującej na praktykę.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	5	4,0	5
na studiach niestacjonarnych	5	4,0	5
Łączny nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	120 h		
na studiach niestacjonarnych	120 h		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk
	Wprowadzenie do praktyk	2	
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk
	Wprowadzenie do praktyk	2	
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia		Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma		Maciej Śledź	

Specjalnościowa praktyka zawodowa III

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Specjalnościowa praktyka zawodowa III			S2-00-SPRAZ3-4 N2-00-SPRAZ3-4		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne		
Specjalność	Game Design				
Rok	drugi	Semestr	czwarty		
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	2	6	112		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	2	6	112		
Cele kształcenia:					
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: – Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. – Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. – Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. – Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki. Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	– Doskonali opracowaną koncepcję produktu interaktywnego, integrując zaawansowane techniki zarządzania projektem oraz iteracyjne podejście do faz preprodukcyjnej, produkcyjnej i postprodukcyjnej, z uwzględnieniem analizy ryzyka i optymalizacji procesu realizacji.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
	– Doskonali swoją wiedzę związaną z zaawansowanymi metodami i technikami zarządzania projektami, ze szczególnym uwzględnieniem planowania i monitorowania postępu prac			MK2P_W04	P7U_W P7S_WK
	– Student/ka dysponuje wiedzą na temat zaawansowanych technologii, takich jak silniki gier nowej generacji, narzędzia do symulacji fizyki, oraz metody produkcji złożonych gier interaktywnych.			MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności potrafi	- Student/ka potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt gry, uwzględniając	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW

	dostępne zasoby, harmonogram oraz specyfikę platform docelowych. - Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia do projektowania gier, takie jak narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji, skryptowania rozgrywki oraz optymalizacji wydajności, dostosowując je do specyficznych wymagań projektu. - Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy	zadań zleconych przez opiekuna		MK2P_U03 MK2P_U05 MK2P_U06 MK2P_U10	P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UO P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych jest gotów do:	- Student/ka doskonali umiejętności pracy w zespole, współdziałając z innymi przy realizacji skomplikowanych zadań. - Pogłębia umiejętności komunikacyjne, przygotowując się do efektywnego funkcjonowania w przyszłych rolach zawodowych. - Krytycznie analizuje wyniki pracy, wprowadzając ulepszenia w oparciu o dane zwrotne.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K03	P7S_KR P7S_KK P7S_K P7S_KR P7S_KK P7U_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji: - studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych); - agencje interaktywne i reklamowe - studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych - firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in: • Game designer. • Technical artist • Technical designer • Technical level designer • Story & Quest designer. • Tester gier. • Programista gier • Grafik 3d • Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – praktyki					
Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi. Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej. Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy. Obserwacja sposobu pracy opiekuna. Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna. Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna. Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Kryteria oceny praktyki.:

- Pełne zaliczenia.: Realizacja praktyk zgodna z regulaminem i pełne spełnienie efektów uczenia się.
- Częściowe zaliczenie: Częściowe spełnienie efektów uczenia: Student otrzymuje częściowe zaliczenia. Opiekun praktyk kieruje studenta do uzupełnienia portfolio, jeśli przedstawione portfolio jest niewystarczające do pełnej weryfikacji efektów uczenia.
- Brak zaliczenia.: Praktyka nie spełnia Wymaganych standardów. Student otrzymuje brak zaliczenia jest zobowiązany do poprawy oraz uzupełnienie portfolio zgodnie z wymogami opiekuna praktyk.

Analiza portfolio:

- Pełne potwierdzenie: Portfolio jest kompletne i zgodne z wymaganiami, A opieką praktyki potwierdza jego poprawność.
- Częściowe potwierdzenie: Portfolio jest częściowo poprawne, ale wymaga dodatkowych uzupełnień lub korekt.
- Brak potwierdzenia: Portfolio jest niekompletne., Nie spełnia wymagań lub student nie przedstawił portfolio, Jeśli jest ono niezbędne do weryfikacji efektów uczenia się.

Adnotacja: Jeśli przedstawienie portfolio jest niemożliwe z pozoru takich jak prawa autorskie czy umowa, należy dostarczyć informacje na ten temat, podpisaną przez odpowiednią osobę z instytucji przyjmującej na praktykę.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	5	4,0	5	
na studiach niestacjonarnych	5	4,0	5	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	120 h			
na studiach niestacjonarnych	120 h			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma			Maciej Śledź	

Moduły praktyk specjalnościowych (Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu)

Specjalnościowa praktyka zawodowa I

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)	Kod przedmiotu
---------------------------------------	----------------

Specjalnościowa praktyka zawodowa I			S2-00-SPRAZ1-2 N2-00-PRAZ1-2		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne		
Specjalność	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok	pierwszy	Semestr	drugi		
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	2	6	112		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	2	6	112		
Cele kształcenia:					
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki. Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	- Student/ka rozumie funkcjonalność podstawowych narzędzi i technik używanych w animacji 3D, takich jak modelowanie, rigging oraz rendering. Rozumie znaczenie faz produkcyjnych, takich jak preprodukcja, produkcja i postprodukcja, oraz ich wpływ na jakość końcowej animacji.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności potrafi	- Student/ka skutecznie rozwiązuje problemy techniczne napotkane podczas tworzenia animacji 3D, takie jak błędy w deformacji modeli czy problemy z oświetleniem scen. Zaczyna łączyć różne techniki i narzędzia, takie jak animacja postaci, symulacja fizyczna oraz compositing, w celu stworzenia bardziej złożonych i realistycznych sekwencji animacyjnych.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
				MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
kompetencji społecznych jest gotów do:	-Student/ka angażuje się w dyskusje zespołowe, sugerując własne pomysły i konstruktywnie reagując na krytykę.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K02	P7U_K

	-Student, planując bardziej złożone zadania. -Zna techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, które przygotowują go/ją do przyszłych ról w zawodzie.	zadań zleconych przez opiekuna			P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji: - studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych); - agencje interaktywne i reklamowe - studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych - firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in: • Game designer. • Technical artist • Technical designer • Technical level designer • Story & Quest designer. • Tester gier. • Programista gier • Grafik 3d • Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – praktyki					
Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi. Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej. Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy. Obserwacja sposobu pracy opiekuna. Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna. Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna. Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Kryteria oceny praktyki: • Pełne zaliczenie: Realizacja praktyki zgodnie z regulaminem i pełne spełnienie efektów uczenia. • Częściowe zaliczenie: częściowe spełnienie efektów uczenia: Student otrzymuje częściowe zaliczenia. Opiekun praktyk kieruje studenta do uzupełnienia portfolio jeśli przedstawione portfolio jest niewystarczające do pełnej weryfikacji efektów uczenia się. • Brak zaliczenia praktyka nie spełnia wymagań innych standardów student otrzymuje brak zaliczenia i zobowiązany do poprawy oraz uzupełnia portfolio zgodnie z uwagami opiekuna praktyk. Analiza portfolio: • Pełne potwierdzenie: Portfolio jest kompletne i zgodne z wymaganiami, a opiekun praktyk potwierdza jego poprawność. • Częściowe potwierdzenie: portfolio jest częściowo poprawne, ale wymaga dodatkowych uzupełnień lub korekt. • Brak potwierdzenia: portfolio jest niekompletne, nie spełnia wymagań, lub student nie przestały portfolio, jeśli jest ono niezbędne do weryfikacji efektów uczenia. Adnotacja: Jeśli przedstawienie portfolio jest niemożliwe z powodów takich jak prawa autorskie czy umowa, należy dostarczyć informację na ten temat, podpisaną przez odpowiednią osobę z instytucji przyjmującą na praktykę.					
Liczba punktów ECTS przypisanych	uzyskanych w ramach zajęć				
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym		

do przedmiotu / modułu			
na studiach stacjonarnych	4,5	3,6	4,5
na studiach niestacjonarnych	4,5	3,6	4,5
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	120 h		
na studiach niestacjonarnych	120 h		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk
	Wprowadzenie do praktyk	2	
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk
	Wprowadzenie do praktyk	2	
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia		Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma		Maciej Śledź	

Specjalnościowa praktyka zawodowa II

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Specjalnościowa praktyka zawodowa II			S2-00-SPRAZ2-3 N2-00-SPRAZ2-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Specjalność	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu		
Rok	drugi	Semestr	trzeci
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	2	6	112
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	2	6	112
Cele kształcenia:			
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: – Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. – Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. – Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. – Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki.			

Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	- Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcijną, produkcyjną i postprodukcijną; - Student/ka dogłębnie rozumie strukturę i działanie zaawansowanych narzędzi wykorzystywanych w animacji 3D, takich jak oprogramowanie do zaawansowanego modelowania (np. Blender, Maya) oraz techniki animacji i symulacji. Zna podstawowe metody zarządzania projektem, takie jak harmonogramowanie produkcji i organizacja pracy zespołowej w studiach animacji. - Zna podstawowe metody zarządzania projektem, takie jak Agile i Scrum, oraz potrafi planować i organizować pracę zespołu projektowego w kontekście produkcji gier.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_W03 MK2P_W04 MK2P_W06 MK2P_W08 MK2P_W09	P7S_WK P7U_W P7S_WK P7S_WG P7S_WK P7U_W P7S_WG
umiejętności potrafi	- Student/ka efektywnie współpracuje z innymi członkami zespołu, koordynując działania między modelarzami, animatorami i specjalistami od efektów specjalnych, aby wspólnie realizować złożone projekty animacyjne. Rozwija umiejętności analizy i oceny animacji, integrując feedback od reżyserów i innych specjalistów, aby ulepszać jakość i realizm finalnych animacji. - Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_U02 MK2P_U05 MK2P_U06 MK2P_U09	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UK P7S_UO
kompetencji społecznych jest gotów do:	- Student/ka potrafi wykorzystywać techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, do wypracowania konsensusu w problematycznych momentach. - Student/ka rozwija umiejętność komunikacji w kontekście pracy zespołowej, skupiając się na efektywnej wymianie informacji i współpracy. - skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_K02 MK2P_K05 MK2P_K06	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KR P7U_K P7S_KO P7S_KR

	umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta				
Opis przedmiotu					
W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji: - studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych); - agencje interaktywne i reklamowe - studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych - firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in.: • Game designer. • Technical artist • Technical designer • Technical level designer • Story & Quest designer. • Tester gier. • Programista gier • Grafik 3d • Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – praktyki					
Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa. Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi. Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej. Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy. Obserwacja sposobu pracy opiekuna. Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna. Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna. Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Kryteria oceniania praktyk: • Pełne zaliczenie: realizacja praktyki zgodnie z regulaminem i pełne spełnienie efektów uczenia. • Częściowe zaliczenie: częściowe spełnienie efektów uczenia student otrzymuje częściowe zaliczenie opiekun praktyk kieruje studenta do uzupełnienia portfolio, jeśli przedstawione portfolio jest niewystarczające do pełnej weryfikacji efektów uczenia się. • Brak zaliczenia: praktyka nie spełnia wymagań innych standardów student otrzymuje brak zaliczenia i jest zobowiązany do poprawy oraz uzupełnienia portfolio zgodnie z uwagami opiekuna praktyk. Analiza portfolio: • Pełne potwierdzenie po dwukropku portfolio jest kompletne i zgodne z wymaganiami, a opiekun praktyk potwierdza jego poprawność. • Częściowe potwierdzenie: portfolio jest częściowo poprawne, ale wymaga dodatkowych uzupełnień lub korekt. • Brak potwierdzenia: portfolio jest niekompletne niech spełnia wymagań lub student nie przedstawił portfolio, jeśli jest ono niezbędne do weryfikacji efektów. Adnotacja: Jeśli przedstawienie portfolio jest niemożliwe z powodu takich jak prawa autorskie czy umowa, należy dostarczyć informacje na ten temat, podpisaną przez odpowiednią osobę z instytucji przyjmującej na praktykę.					
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć				
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym		

na studiach stacjonarnych	5	4,0	5	
na studiach niestacjonarnych	5	4,0	5	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	120 h			
na studiach niestacjonarnych	120 h			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma			Maciej Śledź	

Specjalnościowa praktyka zawodowa III

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Specjalnościowa praktyka zawodowa III			S2-00-SPRAZ3-4 N2-00-SPRAZ3-4		
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne		
Specjalność	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok	drugi	Semestr	czwarty		
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	2	6	112		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	2	6	112		
Cele kształcenia:					
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: – Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. – Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. – Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. – Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki. Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.					
Efekty uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy zna i rozumie:	– Doskonali opracowaną koncepcję produktu interaktywnego, integrując zaawansowane techniki zarządzania projektem oraz iteracyjne podejście do faz preprodukcyjnej, produkcyjnej i postprodukcyjnej, z uwzględnieniem analizy ryzyka i optymalizacji procesu realizacji.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
	– Doskonali swoją wiedzę związaną z zaawansowanymi metodami i technikami zarządzania projektami, ze szczególnym uwzględnieniem planowania i monitorowania postępu prac			MK2P_W04	P7U_W P7S_WK
	– Student/ka dysponuje wiedzą na temat zaawansowanych technologii, takich jak techniki motion capture, rendering w czasie rzeczywistym oraz zaawansowane metody produkcji animacji 3D.			MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności potrafi	- Student/ka potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt animacji 3D, uwzględniając zasoby, terminy oraz	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW

	specyficzne wymagania estetyczne i techniczne projektu. Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia i technologie, takie jak narzędzia do symulacji fizycznej, renderingu o wysokiej jakości oraz postprodukcji, aby dostosować i optymalizować treści multimedialne zgodnie z wymaganiami projektu. - Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia do projektowania gier, takie jak narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji, skryptowania rozgrywki oraz optymalizacji wydajności, dostosowując je do specyficznych wymagań projektu. - Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy	zadań zleconych przez opiekuna		MK2P_U03 MK2P_U05 MK2P_U06 MK2P_U10	P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UO P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych jest gotów do:	- Student/ka doskonali umiejętności pracy w zespole, współdziałając z innymi przy realizacji skomplikowanych zadań. - Pogłębia umiejętności komunikacyjne, przygotowując się do efektywnego funkcjonowania w przyszłych rolach zawodowych. - Krytycznie analizuje wyniki pracy, wprowadzając ulepszenia w oparciu o dane zwrotne.	Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna	Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K03	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji: - studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych); - agencje interaktywne i reklamowe - studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych - firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in: • Game designer. • Technical artist • Technical designer • Technical level designer • Story & Quest designer. • Tester gier. • Programista gier • Grafik 3d • Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci					
Treści kształcenia – wykład:					
Treści kształcenia – praktyki					
Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa.					

Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa.
 Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi.
 Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej.
 Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy.
 Obserwacja sposobu pracy opiekuna.
 Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna.
 Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna.
 Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.

Zasady i warunki zaliczenia:

Kryteria oceny praktyki.:

- Pełne zaliczenie: realizacja praktyki zgodnie z regulaminem i pełne spełnienie efektów uczenia.
- Częściowe zaliczenie: częściowe spełnienie efektów uczenia, student otrzymuje częściowe zaliczenie opiekun praktyk kieruje studenta do uzupełnienia portfolio, jeśli przedstawione portfolio jest niewystarczające do pełnych weryfikacji efektów uczenia się.
- Brak zaliczenia: praktykant nie spełnia wymaganych standardów student otrzymuje brak zaliczenia i jest zobowiązany do poprawy oraz uzupełnienie portfolio zgodnie z wymaganiami opiekuna praktyk.

Analiza portfolio:

- Pełne potwierdzenie: portfolio kompletne i zgodne z wymaganiami, a opiekun praktyk potwierdza jego poprawność.
- Częściowe potwierdzenie: portfel jest częściowo poprawny ale wymaga dodatkowych uzupełnień lub korekty.
- Brak potwierdzenia: portfolio jest niekompletne, nie spełnia wymagań, lub student nie przedstawił portfolio, jeśli jest ono niezbędne do weryfikacji efektów uczenia.

Anotacja: Jeśli przedstawienie portfolio jest niemożliwe z powodów takich jak prawa autorskie czy umowy, należy dostarczyć informacje na ten temat, podpisaną przez odpowiednią osobę z instytucji przyjmującą na praktykę.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	5	4,0	5	
na studiach niestacjonarnych	5	4,0	5	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	120 h			
na studiach niestacjonarnych	120 h			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Wykonywanie zadań objętych praktyką	112	Ewaluacja praktyk	6
	Wprowadzenie do praktyk	2		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/aktualizacja:	
Adam Flamma			Maciej Śledź	

Moduły kształcenia specjalnościowego - Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu
Modelowanie postaci

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Modelowanie postaci			S2-62-MODPOS-2 N2-62-MODPOS-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Rozwinięcie pogłębionych umiejętności modelowania postaci na potrzeby silników gier komputerowych oraz animacji 3D. Rozwój kompetencji w zakresie klasycznego modelowania obiektów typu poligon i mesh. Program skupia się na tworzeniu postaci zwierzęcych i łączących elementy humanoidalne i zwierzęce. Nauka przygotowania odpowiednich materiałów referencyjnych na podstawie sekwencji zdjęć, z których będzie tworzony model 3D.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i zasadach tworzenia postaci. Z poszanowaniem prawa autorskich.	Wykład, Dyskusja, Prezentacja multimedialna Ćwiczenia	Projekt wykonywany podczas zajęć, Projekt końcowy	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
	– W pogłębionym stopniu zna i opisuje fazy opracowania projektu postaci zwierzęcej			MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W07	P7U_W P7S_WG

	i hybrydowej (zbieranie referencji, rysunek koncepcyjny, model postaci, oteksturuwany model postaci) – W pogłębionym stopniu rozumie funkcje komunikacyjne postaci i ich charakterystyki – Opisuje najważniejsze funkcje oprogramowania służącego do modelowania postaci i tworzenia tekstur dla postaci niehumanoidalnych i hybrydowych			MK2P_W09 MK2P_W10 MK2P_W11	P7U_W P7S_WG P7S_WG P7S_WK
umiejętności	– Potrafi przeprowadzić pogłębioną analizę i wybrać optymalne oprogramowanie do realizacji projektu i jego odpowiednie funkcje do realizacji zadania – Potrafi zrealizować złożony projekt o rozbudowanej warstwie wizualnej oraz komunikacyjnej w fazie modelowania postaci niehumanoidalnych i hybrydowych uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe. – Posługuje się w pogłębionym stopniu branżowym językiem angielskim umożliwiającym obsługę złożonych funkcji oprogramowania graficznego	Wykład, Dyskusja, Prezentacja multimedialna Ćwiczenia	Projekt wykonywany podczas zajęć, Projekt końcowy	MK2P_U03 MK2P_U06 MK2P_U10 MK2P_U11	P7S_UW P7S_UU P7S_UW P7U_U P7S_UW P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych wykorzystujących modelowanie postaci niehumanoidalnych i hybrydowych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów.	Wykład, Dyskusja, Prezentacja multimedialna Ćwiczenia	Projekt wykonywany podczas zajęć, Projekt końcowy	MK2P_K02 MK2P_K03	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
Treści kształcenia – wykład					
1.					
Treści kształcenia – ćwiczenia					

1. Wprowadzenie do programu
2. Przekazywanie treści za pomocą modeli postaci oraz zwierząt
3. Postać 3D – aspekty teoretyczne i praktyczne, praca w High-poly/Low-poly
4. Różnice w modelowaniu postaci ludzkich i zwierzęcych.
5. Projekt w ramach zajęć : modelowanie postaci hybrydowej lub zwierzęcej
6. Postać: wprowadzenie, zbiór referencji, blueprinty, projektowanie postaci.
7. Postać: tworzenie ciała postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.
8. Postać: tworzenie głowy postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.
9. Postać: tworzenie oczu i jamy ustnej postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.
10. Postać: tworzenie i typy włosów postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.
11. Postać: pozowanie postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.
12. Projekt zaliczeniowy

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

Pasek J., 3ds Max 2012 : ćwiczenia praktyczne, Gliwice 2012
 Kelly L. Murdock, 3ds Max 2012. Biblia, Helion 2013.
 Derakshani D., Maya 2011. Wprowadzenie, Gliwice 2011

Literatura uzupełniająca

<https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn>

Kurt Papstein, Mariano Steiner, Mathieu Aerni ZBrush Characters and Creatures, 3DTotal Publishing 2015

Zasady i warunki zaliczenia:

Student jest zobowiązany do aktywnego uczestnictwa w zajęciach oraz realizacji projektów, które są kluczowe do zaliczenia przedmiotu. Aby student mógł przystąpić do zaliczenia, musi uczestniczyć w co najmniej 60% zajęć.

Składowe oceny:

Projekty wykonywane w ramach zajęć (modelowanie postaci) – (0-15 pkt)

- **Podobieństwo do obrazu referencyjnego:** max 5 pkt
- **Prezentacja pracy:** max 5 pkt
- **Ilość oddanych projektów:** max 5 pkt

Łącznie do zdobycia: 15 pkt

Końcowy projekt indywidualny (postać 3D) – (0-35 pkt)

- **Podobieństwo do obrazu referencyjnego:** max 5 pkt
- **Kreatywność studenta:** max 5 pkt
- **Nakład pracy:** max 5 pkt
- **Kompozycja:** max 5 pkt
- **Kształt:** max 5 pkt
- **Forma:** max 5 pkt
- **Prezentacja pracy:** max 5 pkt

Łącznie do zdobycia: 35 pkt

Łączna liczba punktów: 50 pkt

Skala ocen i opis osiągniętych efektów:

46-50 pkt (bardzo dobry – 5,0): Student znakomicie opanował zasady modelowania postaci 3D, zarówno w High-poly, jak i Low-poly. Praca cechuje się wysoką jakością wykonania, doskonałym podobieństwem do obrazu referencyjnego, oraz kreatywnością. Student wykazał się zaawansowaną umiejętnością kompozycji, formy, i kształtu, a także zastosowaniem najlepszych praktyk w pracy z programami 3D. Prezentacja pracy była profesjonalna, a zastosowane rozwiązania techniczne i artystyczne świadczą o pełnym zrozumieniu tematu.

41-45 pkt (dobry plus – 4,5): Student bardzo dobrze opanował techniki modelowania postaci 3D. Praca wykazuje wysokie podobieństwo do obrazu referencyjnego i jest kreatywna, jednak zawiera drobne uchybienia w kompozycji lub formie.

Student poprawnie zastosował większość zasad i dobrych praktyk, a jego prezentacja była solidna. Efekty pracy świadczą o dobrym zrozumieniu tematu, choć istnieją obszary, które można by jeszcze ulepszyć.

36-40 pkt (dobry – 4,0): Student dobrze opanował podstawy modelowania postaci 3D. Praca jest poprawna i wykazuje dobre podobieństwo do obrazu referencyjnego, choć brakuje jej oryginalności lub w pełni przemyślanej kompozycji. Student zrozumiał zasady modelowania, ale nie zawsze potrafił je efektywnie zastosować w praktyce. Prezentacja pracy była zadowalająca, choć nie wyróżniała się szczególnie. Praca odzwierciedla solidną, ale nie wybitną znajomość tematu.

31-35 pkt (dostateczny plus – 3,5): Student posiada podstawową wiedzę i umiejętności z zakresu modelowania postaci 3D. Praca jest ogólnie poprawna, ale wykazuje wyraźne braki w podobieństwie do obrazu referencyjnego, kompozycji lub kształcie. Kreatywność jest ograniczona, a projekt wykazuje pewne nieścisłości techniczne. Student wykazał się zrozumieniem tematu na poziomie podstawowym, lecz w jego pracy widoczne są braki w zastosowaniu teoretycznej wiedzy w praktyce. Prezentacja była poprawna, ale nie wyróżniająca się.

26-30 pkt (dostateczny – 3,0): Student opanował podstawowe aspekty modelowania postaci 3D, ale jego praca wykazuje istotne braki. Podobieństwo do obrazu referencyjnego, kompozycja, oraz forma są na niskim poziomie. Projekt wykazuje ograniczoną kreatywność, a zastosowane rozwiązania techniczne są często błędne lub niepełne. Wiedza teoretyczna nie została efektywnie przełożona na praktykę. Prezentacja pracy była ogólna i nie spełniła wszystkich wymagań.

Poniżej 26 pkt (niedostateczny – 2,0): Student nie opanował kluczowych umiejętności z zakresu modelowania postaci 3D. Praca wykazuje poważne braki w podobieństwie do obrazu referencyjnego, kompozycji, kształcie oraz formie. Projekt jest mało kreatywny, a zastosowane rozwiązania techniczne są niepoprawne. Student nie wykazał się zrozumieniem tematu, a jego wiedza teoretyczna i praktyczna jest niewystarczająca. Prezentacja pracy była niedopracowana i nie spełniała minimalnych wymagań.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3	
na studiach niestacjonarnych	3	0,7	3	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Praca indywidualna	15		
	Przygotowanie projektu końcowego	24		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	18		
	Praca indywidualna	30		
	Przygotowanie projektu końcowego	27		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia		Opracowanie/ aktualizacja:		
Agnieszka Talik		aktualizacja 2024		

Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów			S2-62-MODSWO-2 N2-62-MODSWO-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		14			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi rozwinięcia pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student: 1. Dysponował pogłębioną wiedzą z zakresu podstaw grafiki trójwymiarowej w kontekście modelowania environmentu 3D. 2. Posiadał pogłębione umiejętności techniczne z zakresu tworzenia wizualizacji environmentu 3D. 3. Potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce złożonej grafiki trójwymiarowej, znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i tworzeniem środowiska 3D . 4. Potrafił dostosować pozyskaną wiedzę do specyfiki tworzonego projektu.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	- posiada pogłębioną wiedzę teoretyczną z zakresu komunikowania wizualnego za pomocą kreacji otoczenia, wnętrz oraz obiektów 3D, możliwych do stosowania w branży rozrywkowej i reklamowej. - opisuje zasady kreowania i dostosowywania projektów do wymogów rynku z uwzględnieniem aspektów prawnych	Wykład, Dyskusja, Prezentacja multimedialna Ćwiczenia	Kolokwium, Projekt końcowy	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
	MK2P_W05			P7U_W P7S_WG P7S_WK	
	MK2P_W06			P7S_WG	
	MK2P_W07			P7U_W P7S_WG	
	MK2P_W10			P7S_WG	
	MK2P_W11			P7S_WK	

umiejętności	- potrafi planować złożony projekt grafiki trójwymiarowej dla różnych mediów, tworzyć środowisko, wnętrza i obiekty, oświetlać je, przypisywać do nich materiały i generować wizualizacje spełniające wymagania ekonomiczne i społeczne - potrafi samodzielnie zrealizować skomplikowany i złożony projekt uwzględniając aspekty technologiczne, użytkowe i komunikacyjne	Wykład, Wspólna analiza materiałów Ćwiczenia	Kolokwium, Projekt końcowy	MK2P_U03 MK2P_U04 MK2P_U06 MK2P_U10	P7S_UW P7S_UU P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	Jest zdolny do praktycznego myślenia i przedsiębiorczego działania zespołowego z wykorzystaniem umiejętności kreowania trójwymiarowych modeli przestrzeni i budynków	Wykład, Dyskusja, Konsultacje Ćwiczenia	Kolokwium, Projekt końcowy	MK2P_K03 MK2P_K05	P7S_KO P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
Przedmiot zapoznaje studentów z pogłębionymi narzędziami i technikami tworzenia i projektowania trójwymiarowej grafiki komputerowej oraz wizualizacji w kontekście tworzenia otoczenia, wnętrz oraz obiektów 3D. W trakcie zajęć poruszane są sposoby i metody wizualizowania potrzebne do zrealizowania złożonych, komercyjnych projektów oraz przedstawione zostają dobre praktyki związane z technicznym aspektem tworzenia obiektów w przestrzeni trójwymiarowej. Szczególną uwagę poświęca się powiązaniom pomiędzy typem projektu, czasem jego produkcji, złożonością i wielkością projektu a sposobami jego technicznego wykonania.					
Treści kształcenia – wykład					
1.					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
- Otoczenie, Wnętrze, Obiekty – wprowadzenie - Komunikowanie za pomocą przestrzeni – budowa nastroju miejsca, wpływ wybranego medium na kreowanie wnętrza i obiektów - Aspekt teoretyczny – assety, sceny, moduły, dobre praktyki modelowania - Stylistyka, rodzaj, przeznaczenie obiektów - Obiekty - modelowanie dla wizualizacji i gier - Sceny - modelowanie dla wizualizacji i gier - Moduły - modelowanie dla wizualizacji i gier - Oświetlanie, rendering - Prawne i praktyczne konteksty modeli środowisk, wnętrza i obiektów - Kolokwium sprawdzające umiejętności zdobyte podczas zajęć					
Treści kształcenia – Wybierz element					
1.					
Literatura podstawowa					
Randi L. Derakhshani, Dariush Derakhshani, Autodesk 3ds Max 2014. Oficjalny podręcznik, Helion 2014. Kelly L. Murdock, 3ds Max 2012. Biblia, Helion 2013. Michael McKinley, Maya Studio Projects: Game Environments and Props, Sybex 2010.					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Student jest zobowiązany do aktywnego uczestnictwa w zajęciach oraz do realizacji projektów zaliczeniowych, które podzielone są na dwa etapy: prace wykonywane w trakcie zajęć oraz końcowy projekt indywidualny. Warunkiem przystąpienia do zaliczenia jest obecność na minimum 60% zajęć.

Składowe oceny:

Projekty wykonywane w ramach zajęć – (0-15 pkt)

- **Podobieństwo do obrazu referencyjnego:** max 5 pkt
- **Prezentacja pracy:** max 5 pkt
- **Ilość oddanych projektów:** max 5 pkt

Łącznie do zdobycia: 15 pkt

Końcowy projekt indywidualny (asset 3D) – (0-35 pkt)

- **Podobieństwo do obrazu referencyjnego:** max 5 pkt
- **Kreatywność studenta:** max 5 pkt
- **Nakład pracy:** max 5 pkt
- **Kompozycja:** max 5 pkt
- **Kształt:** max 5 pkt
- **Forma:** max 5 pkt
- **Prezentacja pracy:** max 5 pkt

Łącznie do zdobycia: 35 pkt

Łączna liczba punktów: 50 pkt

Skala ocen:

25-30 pkt: 3,0

31-35 pkt: 3,5

36-40 pkt: 4,0

41-45 pkt: 4,5

46-50 pkt: 5,0

Wymagania do zaliczenia:

Student jest zobowiązany uczestniczyć aktywnie w dyskusjach, realizować zadania zaliczeniowe oraz zdać kolokwium. Praca nad końcowym projektem odbywa się w trakcie całego semestru i obejmuje następujące etapy:

- **Zgłoszenie i akceptacja pomysłu na projekt:** Zgłoszenie pomysłu na projekt, wypunktowanie potencjalnych problemów i trudności.
- **Research i analiza:** Przeprowadzenie analizy podobnych projektów, prezentacja wniosków i dyskusja nad problemami technicznymi oraz ich rozwiązaniami.
- **Praca nad elementami projektu:** Praca grupowa nad szczegółami technicznymi, które następnie są implementowane indywidualnie w projekcie końcowym.
- **Prezentacja projektu:** Opracowanie i prezentacja streszczenia projektu z wykorzystaniem zdobytej wiedzy technicznej.
- **Kolokwium:** Egzamin sprawdzający znajomość teoretyczną oraz jej praktyczne zastosowanie w realizacji projektu.

Ocena końcowa:

Ocena końcowa będzie wystawiona na podstawie wyników z kolokwium oraz oceny za projekty (prace w trakcie zajęć i projekt końcowy), zgodnie z poniższą skalą:

- **91%-100% (bardzo dobry):** Student znakomicie opanował materiał, wykazuje umiejętność zastosowania wiedzy teoretycznej w praktyce.
- **81%-90% (dobry plus):** Student posiada solidną wiedzę, jednak występują drobne braki.
- **71%-80% (dobry):** Student dobrze zna materiał, jednak nie zawsze potrafi prawidłowo zastosować teorię.
- **61%-70% (dostateczny plus):** Student posiada podstawową wiedzę, ale brakuje mu wnikliwego podejścia do problemów.

– 50%-60% (dostateczny): Student ma ogólną wiedzę, ale jest w stanie zaliczyć przedmiot z minimalnymi wymaganiami. – Poniżej 50% (niedostateczny): Brak wystarczającej wiedzy i umiejętności, aby zaliczyć przedmiot.				
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,2	3	
na studiach niestacjonarnych	3	1,2	3	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Praca indywidualna	20		
	Projekt Zaliczeniowy	25		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	14		
	Praca indywidualna	30		
	Projekt Zaliczeniowy	31		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Agnieszka Talik			Aktualizacja 2024	

Animacja postaci

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Animacja postaci			S2-62-ANPOS-4 N2-62-ANPOS-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	Wybierz element.	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	16	18			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	12	12			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest przygotowanie studentów do roli twórcy zaawansowanego kontentu medialnego w oparciu o animacyjne techniki realizacyjne, tak by po ukończonych studiach mogli podjąć pracę jako zawodowi animatorzy filmowi lub jako twórcy indywidualni, znając narzędzia animacyjne w stopniu umożliwiającym niezwłoczne podjęcie procesu twórczego.					
Efekty kształcenia/uczenia się		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:					
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i zasadach tworzenia komputerowej animacji postaci.	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Korekta wykonanych ćwiczeń i rozmowa ze studentem.	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
	– Zna 12 zasad animacyjnych, warunkujących prawidłowe i profesjonalne podejście w procesie tworzenia animacji postaci i odpowiednie komunikowanie za ich pomocą.			MK2P_W06	P7S_WG
	– Posiada również wiedzę o tym jak przedstawiać postaci w scenie animacyjnej, aby obrazowały w sposób ciekawy i przekonujący intencje i emocje odgrywanej postaci.			MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Posiada umiejętności analitycznego i celowego wyboru zastosowania profesjonalnych narzędzi animacyjnych [Autodesk MAYA oraz Blender] w procesie tworzenia komputerowej animacji postaci.	Prezentacja praktyczna oraz szeregu przykładów, ćwiczenie warsztatowe.	Korekta i praktyczne poprawki wykonywanych ćwiczeń. Dyskusja na forum grupy.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
	– Potrafi opracować projekt animacji jednej lub kilku postaci, od szkicu aż do gotowej, ruchomej sceny z ujęciami. Umie aranżować i sterować skomplikowaną sceną w której rozgrywana jest animacja postaci. Potrafi rozegrać opracowywaną scenę animacyjną jako aktor, aby zastosować tą			MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U06	P7S_UW

	rejestrację jako referencję do sceny animacyjnej. Zna metody manipulacji elementami sterującymi postaci, w stopniu wystarczającym do odtworzenia realistycznych elementów ruchu postaci ludzkich. Potrafi naśladować dynamikę, mimikę i gestykulację postaci w animowanym obiekcie. Potrafi zaaranżować i zaanimować realistyczną scenę interakcji między postaciami filmowymi. Posiada umiejętności animacyjne w stopniu wystarczającym do podjęcia praktyki w profesjonalnym studio animacji.				
kompetencji społecznych	– Potrafi zadbać o klarowność przekazu i intencji w tworzonej scenie animacyjnej. Jest świadomy znaczenia edukacyjnego, artystycznego i moralnego przekazu tworzonej animacji. Potrafi pracować w rozszerzonym zespole twórców, szanując i wspierając wysiłek współwykonawców.	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Rozmowa ze studentem oraz zespołem studentów.	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K04	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KR P7S_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci zdobywają pogłębioną wiedzę praktyczną i teoretyczną w zakresie metod i podejścia do tworzenia złożonej sceny animacyjnej z występującymi postaciami [przeważnie ludzkimi]. Obok nabywanego praktycznego doświadczenia w pracy z profesjonalnymi programami animacyjnymi uczą się jak w przekonujący sposób, w czasie i przestrzeni odtworzyć realistyczną, żywą postać człowieka, poruszając specjalnie do tego przygotowany model.					
Treści kształcenia – wykład					
1. Wprowadzenie do animacji postaci człękkształtnej oraz przegląd narzędzi 3D 2. Etapy pracy nad animacją postaci: od szkicu do finalnej animacji 3. 12 Zasad Animacji: Teoria i praktyka w nowoczesnej animacji 4. Dynamika ruchu postaci: Techniki obserwacji i szkicowania z natury 5. Budowanie i zobrazowanie zdynamizowanej pozy animacyjnej					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Wprowadzenie do zajęć z animacji postaci człękkształtnej. 2. Zasady korzystania z materiałów dydaktycznych, uczestnictwo w zajęciach oraz wykonywanie ćwiczeń. 3. Zunifikowane parametry zobrazowania animacji postaci oraz zasady dostarczania wyników pracy. 4. Środowisko oraz narzędzia, najczęściej stosowane w profesjonalnej animacji postaci 3D. Cechy wspólne i różnice między programami Blender i Maya. Praktyczny przegląd programów przydatnych w pracy animatora. 5. Etapy pracy nad animacją. Auto obserwacja, inscenizacja jako wzorzec ruchowy postaci dla animatora. Odgrywanie sceny, rejestracja i obserwacja siebie (animatora - aktora) jako obraz animowanej postaci. 6. Niezbędne technicznie etapy pracy animatora postaci. Szkicowanie i rysunek animacyjny jako obligatoryjny komponent pracy animatora 3D. 7. Zróżnicowane metody i podejście do pracy nad sceną animacji postaci. Animator wypracowuje własne tempo i sposoby tworzenia animacji postaci. Poznanie szeregu czynników wpływających na komfort, przebieg i jakość wykonywanej animacji postaci 8. Praktyczne przykłady pełnego przebiegu pracy [workflow] nad sceną z animacją postaci 3D. 9. Element teorii animacji, którego nie da się pominąć, czyli 12 Zasad Animacji. Historia powstania oraz szczegółowe przedstawienie każdej z 12 zasad animacji, wraz z nowoczesnymi modyfikacjami. 10. Dynamika ruchu postaci w scenie, budowana na bazie obserwacji i rysunku. Metody szkicowania postaci z natury. Techniki szybkiego szkicu sytuacyjnego, wizja ruchu postaci. 11. Budowanie mocnej pozy animacyjnej. Zasady, których należy przestrzegać przy zobrazowaniu zdynamizowanej postaci.					

12. Tworzenie złożonej, statycznej pozy animacyjnej, od szkicu obserwacyjnego do gotowego zobrazowania. Narzędzia(programy) pomocne przy tworzeniu złożonych poz animacyjnych. 13. Tworzenie animacji postaci będących w relacji względem siebie, np. dialog. Przykłady ćwiczeń w scenach dialogowych, zaczerpnięte z najśłynniejszych szkół animacyjnych. 14. Praktyczne budowanie sceny dialogowej w poszczególnych etapach -bazowanie na gotowych dialogach, szkic i referencja, layout i budowa układu scenicznego, animacja przybliżona tzw. "blockin" oraz animacja precyzyjna tzw. "polishing". 15. Zróżnicowane podejście do pracy nad sceną dialogową, od prostych i statycznych ruchowo do złożonych choreograficznie scen z postaciami w interakcji. 16. Metody podnoszenia kwalifikacji i rozszerzania wiedzy na temat animacji postaci.
Treści kształcenia – Wybierz element
1.
Literatura podstawowa
1. Rick Parent, Animacja komputerowa, PWN 2011 2. Jerry Beck, Sztuka Animacji - od ołówka do piksela, Arkady 2006 3. Tony Mullen, Blender Mistrzowskie Animacje 3D, Helion 2013 4. J i M Pasek, Animacja postaci, Magazyn 3D 1999 5. Nathan Vogel, Sherri Sheridan, Tim Coleman, Maya 2. Animacja postaci, Helion 2001 6. Jan Mikołaj Michalski, Animacja cyfrowa postaci w oparciu o animację klasyczną, Zeszyty Naukowe WSInf 2010 [http://wsinf.edu.pl/assets/img/pdf/Zeszyty%20naukowe/vol.9%20nr%201/1012s.pdf] 7. George Maestri, Animacja cyfrowych postaci, Helion 2000 8. Ollie Johnston Frank Thomas, The Illusion of Life: Disney Animation [12 zasad animacji], Hyperion 1981
Literatura uzupełniająca
1. Andrzej Wojnach, Film animowany sztuka czy biznes?, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2017 2. Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Mike Wellins, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015 3. 65 lat polskiej animacji dla dzieci, Muzeum Kinematografii w Łodzi 2012 4. Ryszard Czekala, Antologia polskiej animacji DVD, Narodowy Instytut Audiowizualny 2008
Zasady i warunki zaliczenia:
Student w celu zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany do wykonania serii ćwiczeń animacyjnych. Ćwiczenia pomagają studentowi osiągnąć cele kształcenia: - Wykorzystanie zaawansowanego rigu postaci członkostajnej i narzędzi animacyjnych dostępnych w wybranym programie do animacji. - Definiowanie i używanie odpowiednich krzywych ruchu w animacji, porządkowanie klatek kluczowych w celu umożliwienia późniejszego kontynuowania animacji przez inną osobę. - Tworzenie własnych materiałów referencyjnych i animowanie scen na ich podstawie. - Animowanie scen dialogowych na podstawie materiałów audio i wideo z realistycznym ruchem ust postaci. - Przygotowanie i wykorzystanie Pose Assetów utworzonych specjalnie dla konkretnego riga postaci członkostajnej. - Wykorzystanie zaawansowanych rigów w celu stworzenia animacji dla postaci drugoplanowych Skala ocen: bardzo dobry – 91%-100% - Ćwiczenia animacyjne zostały wykonane technicznie poprawnie, z uwagą przywiązaną do szczegółów w ruchu postaci i poprawnie zdefiniowanymi krzywymi ruchu. dobry plus – 81%-90% - Ćwiczenia animacyjne zostały wykonane technicznie poprawnie z niedociągnięciami w szczegółach ruchu postaci, ruchu drugoplanowym i okazjonalnie niedopasowanymi krzywymi ruchu. dobry – 71%-80% - Ćwiczenia animacyjne posiadają nieliczne techniczne niedociągnięcia, brak uwagi przywiązanej do szczegółów ruchu postaci i animacji drugoplanowej, okazjonalnie niedopasowane krzywe ruchu. dostateczny plus– 61%-70% - Ćwiczenia animacyjne posiadają nieliczne techniczne niedociągnięcia, brak uwagi poświęconej szczegółom ruchu postaci i animacji drugoplanowej, chaotycznie zdefiniowane krzywe ruchu postaci. dostateczny – 50%-60% - Ćwiczenia animacyjne posiadają liczne techniczne niedociągnięcia, animacje są we wczesnym etapie wykonania i w minimalnym stopniu spełniają parametry zadania.

niedostateczny poniżej 50% - Ćwiczenia animacyjne nie spełniają minimalnych parametrów zadania.				
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,4	1,5	
na studiach niestacjonarnych	3	1	1,5	
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	34		
	Realizacja projektów zaliczeniowych	41		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		
	Realizacja projektów zaliczeniowych	51		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Wojciech Wójcik / Hubert Tokar			Aktualizacja 2024	

Texturowanie, mapowanie i shading

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Texturowanie, mapowanie i shading			S2-62-TEM SHA-2 N2-62-TEM SHA-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmów				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest przekazanie studentom pogłębionej wiedzy z zakresu procesów teksturowania, mapowania i shadingu z technicznymi wymaganiami dotyczącymi rozkładania map UV do wykorzystania w modularnym systemie budowania map; korzystania z rozbudowanych bibliotek gotowych materiałów fototkanu, jak również do tworzenia własnych shaderów z użyciem edytora materiałów w silniku Unreal Engine 4					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu tworzenia modularnego systemu modeli i ich mapowania oraz wiedzę na temat narzędzia do tworzenia materiałów (shaderów) w silniku Unreal Engine 4	Prezentacja	Projekt	MK2P_W06 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG
	– Wykorzystuje w pogłębionym stopniu profesjonalną obcojęzyczną terminologię dotyczącą oprogramowania i jego funkcji – Planuje na bazie pogłębionej refleksji i praktycznie wykorzystuje umiejętności w zakresie modularnego systemu, – Wykorzystuje wiedzę techniczną i komunikacyjną do optymalnego wykorzystania narzędzi do otekstuwowania elementów wykonanego projektu, – Tworzy shadery o wysokim stopniu skomplikowania oraz nakłada je na wykonane elementy	Ćwiczenia warsztatowe, dyskusja	Projekt autorskiej sceny	MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U06 MK2P_U11	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UW P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Jest gotów do współpracy zespołowej jako członek zespołu projektowego realizujący zadania zlecone na wyższym poziomie skomplikowania	Projekt zaliczeniowy	Projekt autorskiej sceny	MK2P_K02 MK2P_K03	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KO

Opis przedmiotu
W trakcie zajęć, studenci pogłębiają wiedzę i umiejętności potrzebne do wykonania i wykorzystania praktycznego modularnego zestawu modeli na potrzeby projektów wykorzystujących rendering w czasie rzeczywistym. Studenci w kreatywny sposób wykorzystują gotową bibliotekę materiałów Quixel do modeli.
Treści kształcenia – wykład
Treści kształcenia – ćwiczenia
1. - Wybór zdjęcia pod modularny workflow 2. - Rozbicie zdjęcia na poszczególne elementy 3D 3. - Poszukiwanie referencji pod podstawowe elementy, 4. - Zakonceptowanie w 3D modularnych elementów 5. - Wybór materiałów PBR seamless z biblioteki Bridge pod silnik UE4 (instalacja oprogramowania, odpowiednie ustawienia i spięcie pluginu z silnikiem) 6. - Mapowanie wykonanych elementów 3D wraz z przykładami, na co należy zwracać uwagę przy mapowaniu z użyciem atlasów oraz gotowych tekstur 7. - Na co należy zwracać uwagę przy eksporcie modeli do silnika (skala, rotacja, pozycja, pivot, mapping, smoothgroup) 8. - Import elementów 3D do silnika UE4 9. - Import materiałów do silnika UE4 10. - Użycie modularnego systemu w kilku różnych wariantach, w celu zaprezentowania możliwości zaprojektowanego systemu. 11. - Czym są materiały i shadery w silniku 12. - Podstawowe elementy shader'a - Instancje materiałów i parametry 13. - Shader okna (fake inside room) 14. - Shader okna (obdarca na oknie, krople deszczu) 15. - Dodanie decali na budynku przy użyciu materiałów z biblioteki Bridge wraz z odpowiednim ustawieniem projektu pod obsługę DBuffer Decals
Treści kształcenia – Wybierz element
Literatura podstawowa
1. https://docs.unrealengine.com/5.0/en-US/WorldFeatures/QuixelBridgePluginForUnrealEngine/ 2. https://www.worldofleveldesign.com/categories/ue4/ue4-decals03-decals-do-not-render-in-indirect-light.php 3. https://thebookofshaders.com/ 4. https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/RenderingAndGraphics/Materials/MaterialInstances/
Literatura uzupełniająca
Zasady i warunki zaliczenia:
Aby zaliczyć przedmiot, student musi spełnić następujące wymagania, które pozwolą osiągnąć wyznaczone cele kształcenia: Przygotowanie autorskiego projektu: Etap 1: Wykorzystanie biblioteki materiałów Quixel: Student musi zaprezentować znajomość i umiejętność korzystania z Quixel Bridge poprzez zastosowanie gotowych materiałów PBR w projekcie. Etap 2: Opracowanie technicznie poprawnych modeli: Modele stworzone przez studenta powinny być odpowiednio zoptymalizowane pod kątem użycia w Unreal Engine 4 (UE4). Należy zwrócić uwagę na właściwą skalę, rotację, pozycję, pivot, mapping oraz smoothgroup podczas eksportu modeli do silnika. Etap 3: Implementacja shaderów dla okna: Student ma za zadanie stworzenie shaderów dla okna (np. shader z efektem deszczu lub shader "fake inside room") i zaimplementowanie ich w projekcie. Etap 4: Scena wykorzystująca modularny system: Student musi zaprezentować scenę w UE4, która wykorzystuje stworzony przez niego modularny system budowy elementów 3D. Scena powinna zawierać kilka różnych wariantów prezentujących możliwości zaprojektowanego systemu.

Aktywność na zajęciach:

Udział w ćwiczeniach: Student jest zobowiązany aktywnie uczestniczyć w ćwiczeniach, wykonując zadania związane z poszczególnymi etapami tworzenia projektu, takimi jak wybór referencji, konceptowanie modularnych elementów, czy mapowanie modeli.

Ocena końcowa:

Projekt autorski: Maksymalnie 100 punktów. Ocena projektu będzie zależała od jakości technicznej modeli, poprawności implementacji shaderów, a także od stopnia wykorzystania materiałów z Quixel Bridge oraz modułowego systemu w UE4. Dodatkowe punkty: Student może uzyskać dodatkowe punkty za bardziej rozbudowaną wersję shaderów okiennych lub innowacyjne podejście do realizacji zadania.

Skala ocen:

- 91%-100%: bardzo dobry – Projekt jest technicznie zaawansowany, a student w pełni wykorzystuje możliwości materiałów i shaderów.
- 81%-90%: dobry plus – Projekt jest wykonany bardzo dobrze, z niewielkimi niedociągnięciami.
- 71%-80%: dobry – Projekt spełnia większość wymagań, choć zawiera pewne braki w optymalizacji lub implementacji shaderów.
- 61%-70%: dostateczny plus – Projekt jest poprawny, ale wykazuje znaczne niedociągnięcia techniczne.
- 50%-60%: dostateczny – Projekt spełnia minimalne wymagania, ale jest daleki od pełnego wykorzystania możliwości narzędzi.
- Poniżej 50%: niedostateczny – Projekt nie spełnia wymagań, wykazuje poważne braki w realizacji założeń kursu.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	4	1,2	4	
na studiach niestacjonarnych	4	0,6	4	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	100 godzin			
na studiach niestacjonarnych	100 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Praca własna nad projektem	70		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16		
	Praca własna nad projektem	84		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Marek Derkowski			Aktualizacja 2024	

Sculpting 3d-1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Sculpting 3d-1			S2-62-SCU3D-2 N2-62-SCU3D-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat zasad działania grafiki 3D, odnajdywał się w aktualnym środowisku do rzeźby cyfrowej, czyli w programie zBrush, rozumiał pojęcia i zwroty związane z tą technologią, rozumiał jaką część stanowi rzeźbienie w 3D w pełnym pipeline roboczym na rzecz filmów i gier.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada istotną w tworzeniu projektów pogłębioną wiedzę o oprogramowaniu, procesie tworzenia oraz różnicach w grafice 3D na rzecz różnych odłamów tej dziedziny jak gry i filmy	Dyskusja , prezentacja projekt	projekt	MK2P_W08	P7S_WK
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Analizuje problem projektowy oraz wykorzystuje umiejętnie narzędzia do tworzenia skomplikowanych modeli 3D	Dyskusja , prezentacja, projekt	projekt	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
				MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
kompetencji społecznych	– Wykazuje dbałość o terminowe dostarczenie skończonego projektu, potrafi przedstawić i obronić własne decyzje projektowe, jest otwarty na otrzymywanie feedbacku zarówno pozytywnego jak i negatywnego	Dyskusja , prezentacja, projekt	Udział w dyskusji	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K04	P7S_KR P7S_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci rozwiną pogłębioną wiedzę i umiejętności związane z ogólnie rozumianą grafiką 3D, poznają różne sposoby jej tworzenia z naciskiem na rzeźbienie 3D, zapoznają się z interfejsem programu zbrush w stopniu zaawansowanym, umożliwiającym świadome wykorzystywanie zawartych w nim narzędzi. Studenci będą pracować nad własnymi pomysłami wykonania różnych rzeźb cyfrowych z narzuconą odgórnie tematyką by zapoznać się z konkretnymi narzędziami i sposobami tworzenia.					
Treści kształcenia – wykład					

Treści kształcenia – ćwiczenia			
1. Rzeźba tradycyjna a cyfrowa - wprowadzenie do Zbrusha i omówienie zadań 2. 3D w branży - gry, filmy, wizualizacje 3. Podstawowe narzędzia w programie zbrush 4. Referencje - po co są, i jak z nich korzystać 5. Proporcje i anatomia 6. Highpoly vs Lowpoly 7. Dynamesh a Zremresher - różnice 8. ZModeler 9. Poprawna topologia 10. Import/Export oraz snapshot 11. Shadery a Materiały 12. Rendering - gry a filmy 13. Zaanwasowane narzędzia w programie zbrush			
Treści kształcenia – Wybierz element			
Literatura podstawowa			
1. https://www.youtube.com/watch?v=yKGfcp2z3k&t=2454s 2. https://www.youtube.com/watch?v=TpS0QdlfHWU 3. https://www.youtube.com/watch?v=8qJGX_o6-qU 4. https://www.youtube.com/watch?v=wSKsmyV9ISk 5. Miller, S., & Taylor, C. (2020). Introducing ZBrush 2020. Indianapolis: Wiley. 6. Spencer, S. (2021). ZBrush Character Creation: Advanced Digital Sculpting. 3rd Edition. New York: Sybex.			
Literatura uzupełniająca			
1. https://www.youtube.com/watch?v=kD4ZzDO9pY8 2. https://www.youtube.com/watch?v=rAaiK7yLMAk			
Zasady i warunki zaliczenia:			
Przygotowanie autorskiego projektu: Temat projektu: Projekt głowy w programie ZBrush. Wymagania techniczne: Projekt powinien odzwierciedlać wiedzę zdobytą podczas zajęć, z naciskiem na poprawne wykorzystanie narzędzi i technik dostępnych w ZBrush, takich jak proporcje i anatomia, narzędzia Dynamesh i ZRemesher, topologia, oraz zastosowanie shaderów i materiałów. Ocena końcowa: – Bardzo dobry (91%-100%): Projekt głowy z pełnym wykorzystaniem wiedzy pozyskanej na zajęciach, o niebanalnej estetyce i wysokim poziomie skomplikowania modelu. – Dobry plus (81%-90%): Projekt głowy z pełnym wykorzystaniem wiedzy pozyskanej na zajęciach, o niższym poziomie skomplikowania modelu. – Dobry (71%-80%): Projekt głowy z poprawnym wykorzystaniem wiedzy zdobytej na zajęciach. – Dostateczny plus (61%-70%): Projekt głowy z częściowym wykorzystaniem zdobytej wiedzy. – Dostateczny (50%-60%): Projekt głowy został przygotowany, ale z minimalnym uwzględnieniem wiedzy zdobytej na zajęciach. – Niedostateczny (poniżej 50%): Projekt głowy nie został przygotowany lub jest niezgodny z wymaganiami.			
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	4	1,7	3
na studiach niestacjonarnych	4	0,8	3

Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	100 godzin			
na studiach niestacjonarnych	100 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie projektów zaliczeniowych	64		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	18		
	Przygotowanie projektów zaliczeniowych	82		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Jakub Wajda			Aktualizacja 2024	

Animacja 2d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Animacja 2D			S2-62-ANIM2D-2 N2-62-ANIM2D-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		14			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat animacji 2D, zasad nią rządzących, potrafił porozumiewać się w technicznym języku z zakresu animacji, rozumiał podziały na gatunki animacji oraz zyskał świadomość w jaki sposób jest wykorzystywana w wielu gałęziach branży multimedialnej i jak za jej pomocą osiągnąć odpowiednie efekty komunikacyjne i estetyczne					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu nowoczesnych technik wykorzystania animacji 2D, szczególnie w praktyce biznesowej i z wykorzystanie profesjonalnego oprogramowania	Dyskusja , prezentacja projekt	projekt	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Potrafi wykonać pogłębione analizy projektów i na ich podstawie stworzyć koncepcje praktycznego wykorzystania animacji 2D w celach twórczych	Dyskusja , prezentacja projekt	projekt	MK2P_U01 MK2P_U02 MK2P_U10	P7U_U P7S_UW P7U_U P7S_UO P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Jest gotów do prac twórczych oraz producenckich na wysokim stopniu profesjonalizmu ze świadomością oddziaływania wykorzystywanych narzędzi	Dyskusja , prezentacja projekt	Udział w dyskusji	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć student pozyskuje pogłębioną wiedzę i umiejętności z zakresu działania animacji 2D, rozumie znaczenia kluczowych terminów, a przy tym potrafi dokonać potem praktycznej implementacji animacji na poziomie funkcjonalnego projektu. Efektem nauki ma być umiejętności konstruowania złożonych animacji dwuwymiarowych i ich dystrybucja.					
Treści kształcenia – wykład					

Treści kształcenia – ćwiczenia				
1. Obraz ruchomy - wprowadzenie do animacji oraz omówienie zadań 2. Wprowadzenie do animowania poklatkowego w Photoshopie 3. Rodzaje animacji 4. Rotoskopia 5 FPS - klatki na sekunde czyli jak działa dynamika obrazu 6. Triki animacyjne 7. Eksportowanie i zapisywanie 8. Omówienie referencji 9. Przykłady animacji wielkich mistrzów 10. Ćwiczenia i korekty 11. Animacje w branży filmowej a growej 12. Rola dźwięku w animacji				
Treści kształcenia – Wybierz element				
Literatura podstawowa				
1. https://www.youtube.com/watch?v=uDqjld14bF4&t=626s 2. https://www.youtube.com/watch?v=2y6aVz0Acx0&t=32s 3. https://www.youtube.com/watch?v=yVcZXW80GKA 4. https://www.youtube.com/watch?v=PH7vcZjTSLA				
Literatura uzupełniająca				
1. https://www.youtube.com/watch?v=IlszTuH5gc 2. https://www.youtube.com/watch?v=OBk3ynRbtsw				
Zasady i warunki zaliczenia:				
Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany przygotować zapętloną animację chodu w minimum 12 klatkach na sekundę z widocznym wykorzystaniem przynajmniej 2 z 12 zasad animacji Podstawą oceny będzie wykazanie się wiedzą poznaną na ćwiczeniach i wykorzystanie jej w poprawny sposób przekładając ją na jakość własnego projektu · bardzo dobry – 91%-100% - student przygotował zapętloną animację chodu w 12 klatkach lub więcej z wykorzystaniem 2 lub więcej głównych zasad animacji z ruchomym tłem oraz niebanalną stylistyką i skomplikowaniem projektu · dobry plus – 81%-90% - student przygotował zapętloną animację chodu w 12 klatkach z wykorzystaniem 2 głównych zasad animacji z tłem · dobry – 71%-80% - student przygotował zapętloną animację chodu w 12 klatkach z wykorzystaniem 2 głównych zasad animacji · dostateczny plus– 61%-70% - student przygotował zapętloną animację chodu w 12 klatkach · dostateczny – 50%-60% - student przygotował zapętloną animację chodu · niedostateczny poniżej 50% - student nie przygotował animacji				
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,2	3	
na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3	
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	20		
	Przygotowanie do zajęć	25		

na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	14		
	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	36		
	Przygotowanie do zajęć	25		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Adrian Jackowski			2022 / aktualizacja 2024	

Postprodukcja - efekty specjalne

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Postprodukcja - efekty specjalne			S2-62-POSEFS-2 N2-62-POSEFS-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		14			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi opanowania w pogłębionym stopniu narzędzi do obróbki materiału filmowego i wprowadzania doń efektów specjalnych. Prócz znajomości funkcji oprogramowania, student będzie kształtował pogłębione umiejętności krytycznego patrzenia na obraz filmowy, analizy obrazu z punktu widzenia postprodukcji, a także zyska świadomość możliwości ingerencji w obraz cyfrowy. Nadrzędnym celem zajęć jest umożliwienie studentowi dalszego rozwoju i pogłębiania wiedzy na temat postprodukcji, efektów wizualnych i specjalnych oraz nabycia kompetencji społecznych do pracy w zespole produkcyjnym					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	- wykorzystuje pogłębioną wiedzę historyczną i bieżącą o zasadach implementacji efektów specjalnych i technikach ich stosowania w zależności od zapotrzebowania gatunkowego i rynkowego, - wykorzystuje w praktyce zawodowej pogłębioną wiedzę o języku filmowym i gromym, w ramach którego znajdują zastosowanie dopasowane do potrzeb efekty specjalne w branży gier, filmowej i telewizyjnej - posiada pogłębioną wiedzę o wykorzystywanym do efektów specjalnych oprogramowaniu	Dyskusja, prezentacja	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	- potrafi przeprowadzać pogłębione analizy obrazu filmowego w poszukiwaniu potencjalnych możliwości postprodukcyjnych i twórczego doboru tych metod - planuje złożone projekty postprodukcyjne i stosuje elementy obrazu cyfrowego przy pomocy narzędzi postprodukcyjnych	Ćwiczenia warsztatowe, praca nad projektami	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU

	dostosowanych do określonego kontekstu				
kompetencji społecznych	- wykorzystuje terminologię fachową niezbędną do komunikacji w zespole produkcyjnym - dba o zgodność techniczną projektu z wytycznymi i współpracę grupową w zakresie realizacji projektu	Wykład, prezentacja, praca nad projektami w grupach	Dyskusja, ewaluacja projektów grupowych	MK2P_K01 MK2P_K04 MK2P_K05	P7S_KR P7S_KK P7S_KR P7S_KO P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci poznają podstawy obsługi programu Adobe After Effects oraz jego zastosowania z punktu widzenia postprodukcji filmowej. Znaczna część zajęć będzie poświęcona indywidualnej pracy nad projektami, wymagającymi użycia zróżnicowanych technik oraz uzyskania akceptowalnych komercyjnie efektów. Podczas pracy indywidualnej studenci będą analizować obraz filmowy oraz oceniać jakich dane ujęcie wymaga działań by móc uznać je za gotowe do publikacji. Podczas dyskusji i prezentacji, studenci poznają terminologię branżową, niezbędną do pracy w zespole i komunikacji z reżyserem.					
Treści kształcenia – wykład					
- Opowiadanie obrazem – znaczenie efektów specjalnych dla języka filmu - Warstwy 2D i 3D, wirtualna kamera i oświetlenie - Podstawy animacji – klatki kluczowe, interpolacja klatek, praca z graph edytorem i edycja animacji - Podstawowa obróbka filmu – filtry, maski, kanały mieszania - Omówienie kanałów obrazu cyfrowego - RGBA - Korekcja koloru - Kluczowe zasady trackingu 2D i 3D - Podstawy kluczowania kanału luminancji i chrominancji - Efekty generujące i symulacje cząsteczek - Podstawy ekspresji					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
- Usuwanie niepożądanych elementów kadru filmowego - Praca z green screen i blue screen - Tworzenie efektu lecącej asteroidy w ujęciu filmowym - Kreowanie sceny podwodnej					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
Fridsma Lisa , Gyncild Brie, Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik 2018					
Literatura uzupełniająca					
Eran Dinur, The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers, 2017					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Student do zaliczania przedmiotu zobowiązany jest do uczestniczenia w zajęciach praktycznych oraz wykonania projektów ćwiczeniowych, przy użyciu programów takich jak Adobe After Effects, Photoshop, Blender 3D, 3DsMax lub Maya 3D. Na wysokość oceny ma wpływ frekwencja, ilość wykonanych projektów w ciągu semestru oraz ich stopień zaawansowania. Ilość projektów jakie wykonuje dana grupa jest uzależniona od ilości godzin dydaktycznych w danej grupie oraz od poziomu zaawansowania grupy. Wysokość ocen przyznawana jest na podstawie poniższej formuły:

5,0 – 91%-100% - student wykonał wszystkie projekty przewidziane w semestrze oraz jego frekwencja wynosi co najmniej 80%.

4,5 – 81%-90% - studentowi brakuje jednego projektu, lub są one niekompletne, natomiast wykazuje się wysoką frekwencją co najmniej 80%

4,0 – 71%-80% - studentowi brakuje projektu o najwyższym poziomie zaawansowania, jednak wciąż wykazuje się wysoką frekwencją na zbliżonym 80%

3,5 – 51%-70% - studentowi brakuje co najmniej 2-3 projektów, oraz jego frekwencja nie przekracza 70%

3,0 – 30%-50% - student wykonał jeden lub dwa projekty, ale frekwencja nie jest niższa niż 50%.

2,0 - <30% - student nie skończył żadnego projektu

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,2	3	
na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3	
łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Przygotowanie projektów zaliczeniowych	45		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	14		
	Przygotowanie projektów zaliczeniowych	61		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Patrik Scelina			Aktualizacja 2024	

Zaawansowane modelowanie 3D

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Zaawansowane modelowanie 3D			S2-62-MODTAU-3 N2-62-MODTAU-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		14			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi zdobycia wiedzy o charakterze inżynierskim, potrzebnej zaawansowanego modelowania scen i konstrukcji na potrzeby gier i animacji. Celem ćwiczeń w tym przedmiocie jest nabycie przez studenta umiejętności analitycznych pozwalających w specyficznym środowisku sceny 3D odtworzyć powiązania i mechanizmy wpływu, typowe dla świata materialnego, ze szczególnym uwzględnieniem obiektów, mechanizmów oraz efektów środowiskowych					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	- Ma pogłębioną wiedzę o znaczeniu modelowania w medium jakim są gry i animacje - Wie jaką metodologię zastosować przy projektowaniu topologicznym siatki obiektu, aby nadawała się do złożonej animacji.	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Korekta wykonanych ćwiczeń i rozmowa ze studentem.	MK2P_W09 MK2P_W10	P7U_W P7S_WG P7S_WG
umiejętności	- Potrafi odwzorować rysunkowo zróżnicowane różnice w strukturze obiektów oraz przenieść to na układ animacyjny. - Potrafi w animacji odtworzyć proste i złożone ruchy obiektów oraz ich modeli	Prezentacja praktyczna oraz szeregu przykładów, ćwiczenie warsztatowe.	Korekta i praktyczne poprawki wykonywanych ćwiczeń. Dyskusja na forum grupy.	MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U04 MK2P_U10	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UW P7S_UU P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	- Ma świadomość znaczenia profesjonalnego modelowanie we współczesnych grach i animacji, potrafi dobrać odpowiedni charakter animacji do roli przekazu. - Potrafi w odpowiedni sposób sformułować swoje zamierzenia i	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Rozmowa ze studentem oraz zespołem studentów.	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR

	koncepty we współpracy z innymi członkami zespołów.				
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci poznają mechanizmy odpowiedzialne za zaawansowane modelowanie obiektów na potrzeby gier i animacji. Zdobyta wiedza przekładana jest przez studentów na proces animacji 3D					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
Studenci zapoznają się z szeregiem norm i parametrów związanych z tworzeniem zaawansowanych modeli 3D oraz z zasadami unifikacji tworzonych treści. Podczas omówienia narzędzi studenci zapoznają się między innymi z różnicami w zastosowaniu programów Maya i Blender. Studenci zapoznają się z budową i strukturą poszczególnych części obiektów Podczas ćwiczenia analitycznego, studenci odwzorowują różne rodzaje i układy elementów obiektów w uproszczonych szkicach, definiując jednocześnie stan dynamiczny odwzorowania. Studenci zapoznają się z prostym i złożonym kodem dynamiki (ułożenia) obiektu i przenoszą tę wiedzę na ćwiczenie animacyjne. Studenci zapoznają się metodami odwzorowania konkretnych układów i pozycji obiektu, w tym układu pionowego i poziomego oraz mieszanego. Wreszcie studenci wykonują w ćwiczeniu całościowe modelowanie. W trakcie zajęć i w podsumowaniu dokonywana jest korekta wykonanych ćwiczeń oraz omawiane wraz ze studentami zastosowane metody, błędy oraz progresja poznawcza studentów.					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
Rick Parent, Animacja komputerowa, PWN 2011 Jerry Beck, Sztuka Animacji - od ołówka do piksela, Arkady 2006 Tony Mullen, Blender Mistrzowskie Animacje 3D, Helion 2013 J i M Pasek, Animacja postaci, Magazyn 3D 1999 Nathan Vogel, Sherri Sheridan, Tim Coleman, Maya 2. Animacja postaci, Helion 2001 Jan Mikołaj Michalski, Animacja cyfrowa postaci w oparciu o animację klasyczną, Zeszyty Naukowe WSInf 2010 [http://wsinf.edu.pl/assets/img/pdf/Zeszyty%20naukowe/vol.9%20nr%201/1012s.pdf]					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Frekwencja: Wymagana frekwencja na poziomie 70%. Skala ocen: Student musi oddać minimum 60% zadanych ćwiczeń animacyjnych. – Bardzo dobry (91%-100%) - Student wykonał projekt na najwyższym poziomie, wykorzystując w pełni zdobytą wiedzę i umiejętności. Projekt cechuje się wyjątkową estetyką, dużą złożonością oraz techniczną poprawnością. – Dobry plus (81%-90%) - Student wykonał projekt poprawnie, wykorzystując pełen zakres wiedzy zdobytej na zajęciach. Projekt jest estetyczny i poprawny technicznie, choć może mieć mniejszą złożoność. – Dobry (71%-80%) - Student wykonał projekt z wykorzystaniem podstawowych umiejętności, lecz nie wykazał się szczególną złożonością ani kreatywnością. – Dostateczny plus (61%-70%) - Projekt studenta zawiera pewne niedociągnięcia techniczne, ale wykazuje podstawowe zrozumienie materiału. Projekt jest jednak wykonany w sposób, który spełnia minimalne wymagania przedmiotu. – Dostateczny (50%-60%) - Student wykonał projekt z podstawowymi błędami technicznymi i estetycznymi. Jakość projektu jest niska, ale wystarczająca do zaliczenia przedmiotu. – Niedostateczny (poniżej 50%) - Student nie wykonał projektu, wykonał go w sposób niewystarczający lub nie spełnił wymagań dotyczących frekwencji i realizacji zadań animacyjnych.					
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć				
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym		

na studiach stacjonarnych	3	1,4	3	
na studiach niestacjonarnych	3	1	1,5	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie projektów	20		
	Przygotowanie do zajęć	19		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	14		
	Przygotowanie projektów	30		
	Przygotowanie do zajęć	31		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Dawid Warawko			2022 / akualizacj 2024	

Silniki gier w animacji filmowej

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Silniki gier w animacji filmowej			S2-62-SGANIF-3 N2-62-SGANIF-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	16	22			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	12	12			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi pogłębienia wiedzy oraz umiejętności istotnych przy tworzeniu autorskich animacji z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 4, tak by po ukończeniu kursu student był zdolny do tworzenia różnego rodzaju sekwencji filmowych w środowisku wykorzystującym real-time rendering.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę co do zasad działania i funkcji silnika graficznego Unreal Engine i możliwych do stosowania w nim narzędzi	Dyskusja, Prezentacja	Projekt	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Planuje złożony projekt korzystając z wiedzy teoretycznej o formatach medialnych,	Ćwiczenia warsztatowe, Projekt	Projekt autorskiej sekwencji filmowej	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU

	dopasowując narzędzia silnika graficznego do potrzeb stylu i konwencji gatunkowych danej animacji, – Potrafi stworzyć w silniku Unreal złożony projekt audiowizualny, w którym zaprezentuje odpowiednie warstwy komunikacji, warstwy graficznej i dźwięku			MK2P_U06 MK2P_U10	P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Jest gotów do samodzielnego planowania projektu ze świadomością potrzeb społeczeństwa i/lub klientów	Projekt zaliczeniowy	Projekt autorskiej sekwencji filmowej	MK2P_K01 MK2P_K03	P7S_KR P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci zaplanują i wykonają własną sekwencję filmową z użyciem środowiska Unreal Engine 4, nabędą pogłębioną wiedzę i umiejętności z zakresu korzystania z narzędzia Sequencer w silniku Unreal Engine 4, pozwalające na tworzenie złożonych projektów animacyjnych w programie Unreal.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Istotne narzędzie w planowaniu sekwencji filmowych (scenariusz) 2. Podstawy narzędzia Sequencer, 3. Dodatkowe narzędzia rozbudowujące ujęcia (Cine Camera, Camera Rig Rail, Camera Rig Crane) 4. Mocap twarzy przy użyciu FaceAR 5. Post process i color-grading wewnątrz silnika 6. Blendowanie animacji szkieletowej wewnątrz narzędzia Sequencer 7. Światła, muzyka, akcja – wykorzystanie wbudowanych systemów oświetlenia do zwiększenia głębi nagrania, implementacja dźwięków w projekcie oraz wykorzystanie kilku sequencerów do stworzenia pojedynczej sekwencji filmowej					
Treści kształcenia – wykład					
1. Podstawy scenariusza filmowego 2. Techniki filmowe i ustawienia 3. Technologia FaceAR 4. Techniki color-gradingu					
Literatura podstawowa					
1. https://docs.unrealengine.com/4.26/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/Overview/ 2. https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/QuickStart/					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Student zobowiązany jest do stworzenia projektu animacyjnego o minimalnej długości 60 sekund.

Wymagane elementy projektu:

Wykorzystanie Cine Camera: Projekt musi zawierać ujęcia, w których zostaną zastosowane funkcje Cine Camera, takie jak ustawianie ostrości, głębia ostrości (depth of field), operowanie ogniskową oraz precyzyjne namierzanie ostrości i rotacji na wybrany obiekt.

Camera Rig: Student musi wykonać przynajmniej jedno ujęcie przy użyciu Camera Rig Rail i/lub Camera Rig Crane, pokazując umiejętność obsługi tych narzędzi do tworzenia dynamicznych ruchów kamery.

Post-process: Przynajmniej jedna scena w projekcie musi zostać poddana prostemu post-processowi, w celu poprawy jakości wizualnej.

Color-grading: Student powinien zastosować wbudowane narzędzia do color-gradingu w przynajmniej jednej ze scen, wykazując zrozumienie procesu korekcji barwnej.

Kompleksowa scena 3D: Projekt musi zawierać scenę 3D, która wykorzystuje modele 3D, oświetlenie, dźwięki oraz efekty przejścia między kolejnymi ujęciami. Scena powinna być spójna i estetyczna.

Animacja szkieletowa: W projekcie musi być wykorzystana przynajmniej jedna animacja szkieletowa, z płynnym przejściem pomiędzy dwoma stanami animacji.

Animacja aktora: Student powinien ręcznie animować przynajmniej jednego aktora na scenie, pokazując umiejętność pracy z animacją postaci.

Efekt specjalny: Projekt musi zawierać przynajmniej jeden efekt specjalny, który wzbogaci wizualnie projekt.

Opcjonalne elementy projektu (dodatkowe punkty):

- Student może zdobyć dodatkowe punkty, wykonując animację w formie przerywnika filmowego (cutscene), jako fragment gry, oraz dodając zaawansowane efekty związane z shaderami. Te elementy nie są obowiązkowe, ale ich wykonanie pozwoli na uzyskanie wyższej oceny końcowej.

Ocena projektu:

- Bardzo dobry (91%-100%) - Student zrealizował wszystkie wymagane elementy na bardzo wysokim poziomie, wykazując pełne zrozumienie technik i narzędzi, oraz wprowadził dodatkowe elementy opcjonalne, podnosząc jakość projektu.
- Dobry plus (81%-90%) - Projekt spełnia wszystkie podstawowe wymagania z wysoką jakością, ale może brakować niektórych elementów opcjonalnych lub zaawansowanych efektów.
- Dobry (71%-80%) - Projekt zrealizowany poprawnie, zawiera wszystkie wymagane elementy, ale nie wyróżnia się szczególną estetyką czy innowacyjnością.
- Dostateczny plus (61%-70%) - Projekt spełnia minimalne wymagania, ale zawiera pewne braki techniczne lub estetyczne.
- Dostateczny (50%-60%) - Projekt zawiera większość wymaganych elementów, ale jest wykonany na niskim poziomie, z widocznymi błędami technicznymi.
- Niedostateczny (poniżej 50%) - Projekt nie spełnia minimalnych wymagań, brakuje w nim kluczowych elementów, lub został wykonany w sposób nieprawidłowy.

Aktywne uczestnictwo w zajęciach oraz realizacja wszystkich zadań i ćwiczeń są wymagane. Minimalny poziom frekwencji to 70%, co jest niezbędne do uzyskania zaliczenia kursu.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,5	1,8	
na studiach niestacjonarnych	3	1	1,5	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Wykonanie animacji	39		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		

	Wykonanie animacji	51		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Marek Derkowski			Aktualizacja 2024	

Motion design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Motion design			S2-62-MOTDES-3 N2-62-MOTDES-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		14			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest przedstawienie i rozwijanie u studentów pogłębionych umiejętności z zakresu stosowania technik motion design w filmowej i growej animacji na tle zasad tworzenia grafiki animowanej. Student po ukończeniu kursu będzie znał złożone i przydatne funkcje narzędzi służących do tworzenia grafiki animowanej oraz wykonywał samodzielnie projekty w zakresie danej dziedziny.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– określa miejsce motion designu w procesie produkcji przekazu reklamowego i zna reguły zarządzania procesem twórczym z użyciem tej techniki	Praca z programem, dyskusja, projekt	Projekt, udział w dyskusji	MK2P_W06	P7S_WG
	– wyjaśnia zasady działania oprogramowania i aspekty estetyki motion designu oraz zasady kompozycji, kadrowania oraz wymogów formatowych materiału wideo przeznaczonego do emisji telewizyjnej.			MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Tworzy samodzielnie projekt bazujący na motion design przy użyciu odpowiednich aplikacji (photoshop, after effects) z uwzględnieniem wiedzy o miejscu tego procesu w obrębie projektów kreatywnych	Praca z programem, dyskusja, projekt	Projekt, udział w dyskusji	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
	– Potrafi przygotować projekt tzw. Paksozu, będącego jedną z najczęstszych form telewizyjnej reklamy produktu.			MK2P_U08	P7S_UW P7S_UO P7S_UK
kompetencji społecznych	– Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, w pracy zespołowej oraz w pracy indywidualnej logicznie argumentować swoje stanowisko	Dyskusja	Udział w dyskusji	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K03	P7S_KO

	dotyczące wybranych środków wyrazu oraz technologii				
Opis przedmiotu					
Przedmiot zapoznaje studentów z różnymi formami grafiki animowanej w kontekście projektów istniejących we współczesnych mediach cyfrowych. W czasie zajęć zostają przedstawione słuchaczom zasady tworzenia grafiki animowanej oraz prowadzone są ćwiczenia praktyczne, w czasie których studenci mają okazję tworzyć samodzielnie projekty.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Wprowadzenie do funkcji Adobe After Effects. 2. Analiza wybranych projektów grafiki animowanej 3. Projektowanie grafiki statycznej w programie Adobe Photoshop 4. Przeniesienie projektu Photoshop do programu After Effects i przygotowanie do animacji 5. Animacja warstw graficznych 6. Dodawanie efektów 7. Korekcja barwna 8. Warstwy 2D i 3D 9. Funkcja „Track Matte” 10. Maski i kształty 11. Maskowanie efektów 12. Rotoskopia 13. Rotoskopia z „Roto Brush” 14. Finalizowanie kompozycji obrazu i dostosowanie parametrów technicznych do norm europejskich stacji telewizyjnych.					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
Yael Braha , Bill Byrne, Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design, Focal Press 2010. Dopress, Moving Graphics: New Directions in Motion Design Hardcover – Promopress; Har/DVD Mu edition 2012. Matt Woolman, Motion Design: Moving Graphics for Television, Music, Video, Cinema and Digital Interfaces Hardcover – RotoVision, 2004.					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Frekwencja: Student jest zobowiązany do uczestnictwa w minimum 80% zajęć. Brakująca frekwencja może skutkować niedopuszczeniem do zaliczenia.

Wykonanie projektów: Student musi wykonać i oddać wszystkie zadane ćwiczenia projektowe, w tym przynajmniej 60% ćwiczeń praktycznych z zakresu motion design. Projekty powinny być oddane w terminie ustalonym przez prowadzącego.

Ocena projektów: Każdy projekt będzie oceniany na podstawie:

- **Zgodności z zadaniem** – Czy projekt spełnia wszystkie wymagania techniczne i koncepcyjne.
- **Jakości wykonania** – Poprawność techniczna, estetyka i oryginalność animacji.
- **Kreatywności** – Innowacyjność i twórcze podejście do tematu.
- **Prezentacji pracy** – Umiejętność przedstawienia swojego projektu, wyjaśnienia decyzji projektowych oraz obrony swojego rozwiązania.

Ocena końcowa: Ocena końcowa będzie wynikiem zsumowania punktów uzyskanych za wszystkie projekty i aktywność na zajęciach. Maksymalna liczba punktów do zdobycia to 100.

Skala ocen:

- **Bardzo dobry (5,0):** 91% - 100% – Student wykazuje pełne zrozumienie i umiejętności w zakresie motion design, tworzy projekty na wysokim poziomie technicznym i artystycznym.
- **Dobry plus (4,5):** 81% - 90% – Student opanował większość materiału i wykonuje projekty na wysokim poziomie, choć może mieć drobne braki.
- **Dobry (4,0):** 71% - 80% – Student dobrze zrozumiał materiał, wykonuje poprawne projekty, ale mogą one mieć pewne niedociągnięcia techniczne lub koncepcyjne.
- **Dostateczny plus (3,5):** 61% - 70% – Student posiada podstawową wiedzę i umiejętności, jednak jego projekty mogą być niepełne lub mieć widoczne braki.
- **Dostateczny (3,0):** 50% - 60% – Student ma podstawowe umiejętności, ale jego projekty są na minimalnym akceptowalnym poziomie.
- **Niedostateczny (2,0):** Poniżej 50% – Student nie opanował materiału, a jego projekty nie spełniają podstawowych wymagań.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	2	1,2	2
na studiach niestacjonarnych	2	0,6	2
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	50 godzin		
na studiach niestacjonarnych	50 godzin		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Udział w zajęciach	30	
	Przygotowanie projektu	5	
	Przygotowanie do zajęć	15	
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Udział w zajęciach	14	
	Przygotowanie projektu	7	
	Przygotowanie do zajęć	29	
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia		Opracowanie/ aktualizacja:	
Adrian Jackowski		Aktualizacja 2024	

Postprodukcja – compositing

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Postprodukcja - compositing			S2-62-POSCOM-3 N2-62-POSCOM-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	16	18			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	12	12			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentom zdobycia pogłębionej wiedzy z zakresu produkcji filmowej w jej postprodukcyjnym aspekcie. Umożliwić to ma potencjalne rozpoczęcie kariery zawodowej w branży postprodukcji filmowo-telewizyjnej oraz efektywne posługiwanie się dostępnymi narzędziami, służącymi do manipulacji obrazu filmowego oraz finalizowaniu ujęć filmowych w porozumieniu z innymi członkami zespołu produkcyjnego, w tym reżyserem, tak by produkt finalny był możliwie najlepszy.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– posiada i wykorzystuje pogłębioną wiedzę z zakresu historii technik produkcyjnych i metod pracy z różnym materiałem źródłowym w zakresie kompozytowania – zna i rozumie wymagania techniczne oraz komunikacyjne, jakie musi spełniać obraz telewizyjny i filmowy, aby osiągać zamierzone cele i oddziaływać na odbiorców także przy pomocy narzędzi montażowych, wraz z narzędziami danego programu wykorzystywanymi do ich realizacji	Dyskusja, prezentacja	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
				MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– dokonuje przemyślanych wyborów w zakresie łączenia elementów składowych kadru dostarczonych z etapu produkcji – potrafi planować wykorzystanie niezbędnych metod ekstrakcji i łączenia obrazu filmowego tj. kluczowanie i rotoskopię, umiejętnie pracować z obrazem wyrenderowanym w programach 3D i wykorzystać je w postprodukcji	Ćwiczenia warsztatowe, praca nad projektami	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U06	P7S_UW
				MK2P_U08	P7S_UW P7S_UO P7S_UK

	– potrafi wykorzystywać i tworzyć własne, zaawansowane efekty wizualne oraz komponować je z obrazem filmowym.				
kompetencji społecznych	– Potrafi współdziałać i współpracować w zespole realizującym materiał filmowy, prowadząc krytyczne dyskusje i grupowe analizy z zespołem projektowym	Wykład, prezentacja, praca nad projektami w grupach	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_K01 MK2P_K02	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
W ramach zajęć zostaną przedstawione w pogłębionym stopniu znane i popularne metody pracy z materiałem filmowym oraz animacjami 3D. Studenci pracując w programie After Effects będą mieli możliwość wykonania projektów, które będą wymagały różnorodnych kompetencji. Omawiane w czasie zajęć ujęcia będą wymagały zarówno pracy czysto technicznej i rzemieślniczej oraz dużej inwencji twórczej, by doprowadzony do końca projekt spełniał nie tylko warunki techniczne, ale był atrakcyjny wizualnie.					
Treści kształcenia – wykład					
1. Wprowadzenie do Compositingu: Teoria i praktyka ostatniego etapu postprodukcji 2. Zaawansowany Tracking: 2D, 3D oraz Tracking Planarny 3. Metody Ekstrakcji Obrazu: Kluczowanie Kanału Luminancji i Chrominancji, Rotoskopia 4. Praca z Materiałem 3D: Render Passy, Maski, Helpery, G-buffer, Format Plików 5. Tworzenie Własnych Kompozycji: Symulacje Częsteczek, Wykorzystanie Szumu Fraktalnego, Efekty Światłne 6. Color Grading: Wprowadzenie do Korekcji Koloru i Finalizacji Ujęć					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Compositing / Kompozycjonowanie – Wprowadzenie do ostatniego etapu postprodukcji 2. Zaawansowany tracking 2D, 3D oraz tracking planarny 3. Metody ekstrakcji obrazu – Kluczowanie kanału luminancji i chrominancji, rotoskopia 4. Praca z materiałem 3D – render passy, maski, helpery, G-buffer, formaty plików 5. Tworzenie własnych kompozycji do pracy – symulacje cząsteczek, wykorzystanie szumu fractalnego, efekty świetlne 6. Kompozycja ujęcia na bazie render passów 7. Praca z materiałem studyjnym – green screen, blue screen 8. Praktyczne zastosowanie rotoskopii 9. Kompozycja ujęcia filmowego z wykorzystaniem wyrenderowanych elementów 3D 10. Color Grading – wprowadzenie 11. Finalizacja ujęć i przygotowanie do publikacji					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
D. Arijon - <i>Gramatyka języka filmowego</i> . Wyd. Wojciech Marzec. 2008 r. <i>Język filmu</i> - Jeży Płażewski /Książka i Wiedza, Warszawa 2008					
Literatura uzupełniająca					
<i>Okiem filmowca</i> - Gustavo Mercado /Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011/, <i>5 tajemnic warsztatu filmowego</i> - Joseph V. Mascelli /Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2008, <i>Opowiadanie obrazem</i> - Bruce Block - /Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Student do zaliczania przedmiotu zobowiązany jest do uczestniczenia w zajęciach praktycznych oraz wykonania projektów ćwiczeniowych, przy użyciu programów takich jak Adobe After Effects, Photoshop, Blender 3D, 3DsMax lub Maya 3D. Na wysokość oceny ma wpływ frekwencja, ilość wykonanych projektów w ciągu semestru oraz ich stopień zaawansowania. Ilość projektów jakie wykonuje dana grupa jest uzależniona od ilości godzin dydaktycznych w danej grupie oraz od poziomu zaawansowania grupy.

Wysokość ocen przyznawana jest na podstawie poniższej formuły:

- 5,0 – 91%-100% - student wykonał wszystkie projekty przewidziane w semestrze oraz jego frekwencja wynosi co najmniej 80%.
- 4,5 – 81%-90% - studentowi brakuje jednego projektu, lub są one niekompletne, natomiast wykazuje się wysoką frekwencją co najmniej 80%
- 4,0 – 71%-80% - studentowi brakuje projektu o najwyższym poziomie zaawansowania, jednak wciąż wykazuje się wysoką frekwencją na zbliżonym 80%
- 3,5 – 51%-70% - studentowi brakuje co najmniej 2-3 projektów, oraz jego frekwencja nie przekracza 70%
- 3,0 – 30%-50% - student wykonał jeden lub dwa projekty, ale frekwencja nie jest niższa niż 50%.
- 2,0 - <30%. - student nie skończył żadnego projektu.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	2	1,4	1	
na studiach niestacjonarnych	2	1	1	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Przygotowanie do zajęć	10		
	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	20		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		
	Przygotowanie do zajęć	13		
	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	13		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Patrik Scelina			Aktualizacja 2024	

Animacja urządzeń mechanicznych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Animacja urządzeń mechanicznych			S2-62-ANIUM-4 N2-62-ANIUM-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmów				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi zdobycia pogłębionych umiejętności animatora w specyficznym kontekście, jakim jest animacja pojazdów mechanicznych, potrzebna do budowania i animowania scen i konstrukcji typowych dla maszyn i urządzeń zarówno w światach fikcyjnych, jak i np. na potrzeby reklamowe. Celem ćwiczeń w tym przedmiocie jest nabycie przez studenta pogłębionych umiejętności konstruktorsko analitycznych pozwalających w specyficznym środowisku sceny 3D odtworzyć powiązania i mechanizmy wpływu, typowe dla świata materialnego.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– posiada pogłębioną wiedzę umożliwiającą analizę i planowanie poszczególnych faz projektu kreatywnego w świetle potrzeb współczesnego rynku – w pogłębionym stopniu zna zasady komunikowania treści za pomocą animacji urządzeń mechanicznych, szczególnie na poziomie projektów reklamowych i użytkowych – rozróżnia współczesne formaty medialne wykorzystujące animację urządzeń mechanicznych i zna zasady dopasowywania do nich praktycznych rozwiązań	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Korekta wykonanych ćwiczeń i rozmowa ze studentem.	MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W08	P7S_WK
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– planuje i przygotowuje nieszablonowe i innowacyjne rozwiązania w zakresie animacji z uwzględnieniem aktualnych uwarunkowań rynkowych – posługuje się zaawansowanym oprogramowaniem animacyjnym w zakresie umożliwiającym modelowanie, łączenie i wprawianie w złożony ruch wielu współgrających elementów	Prezentacja praktyczna oraz szeregu przykładów, ćwiczenie warsztatowe.	Korekta i praktyczne poprawki wykonywanych ćwiczeń. Dyskusja na forum grupy.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U06	P7S_UW
				MK2P_U07	P7S_UW

	projektowanego urządzenia w scenie 3d				P7S_UK
kompetencji społecznych	– Wykazuje dbałość o precyzję konstrukcyjną, logikę zależności i bezawaryjne funkcjonowanie projektu który współtworzy w zespole, oraz potrafi przekazać założenia swojej koncepcji w sposób przejrzysty innym współpracownikom.	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Rozmowa ze studentem oraz zespołem studentów.	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K04 MK2P_K05	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KR P7S_KO P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci nabywają pogłębioną wiedzę i umiejętności związane z projektowaniem układów, urządzeń i pojazdów mechanicznych oraz wprawianiem w bezkolizyjny i logiczny ruch współzależnych elementów tych urządzeń. Do osiągnięcia zamierzonego efektu konieczne jest stworzenie koncepcji konstrukcji z uwzględnieniem specyficznych narzędzi dostępnych w programach 3D. W trakcie ćwiczeń student zdobywa wiedzę o tych narzędziach a także ćwiczy analityczne podejście do problemu. Wynikiem ćwiczeń jest szereg scen z różnymi animowanymi, korelującymi obiektami oraz bardziej złożonym mechanizmem silnika tłokowego.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
Wprowadzenie do specyfiki animowanych urządzeń mechanicznych w środowisku nie reprezentującym naturalnych właściwości fizycznych. Zastosowanie podstawowych mechanizmów łączenia wirtualnych obiektów za pomocą parentowania i rigowania. Zastosowanie narzędzia Driven Keys jako podstawowego przenośnika ruchu wielokanałowego. Rozpoczęcie wieloetapowego ćwiczenia konstrukcyjnego w łączeniu poszczególnych elementów silnika tłokowego, na bazie gotowej do opracowania animacyjnej sceny z obiektami. W kolejnych, wynikających z poprzednich, ćwiczeniach, student wprowadza do konstrukcji coraz bardziej skomplikowane i zależne od siebie, mechanizmy przenoszenia ruchu i łączenia obiektów, poznając możliwości programu 3D w tym względzie. Wynikiem końcowym ćwiczeń jest zaanimowany, prawidłowo działający mechanizm silnika tłokowego. W trakcie kolejnych ćwiczeń oraz na ostatnim spotkaniu, ćwiczenia są poddawane wspólnej [studenci – nauczyciel] analizie i ocenie.					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
Michael M. Stanisic, Mechanisms and Machines: Kinematics, Dynamics, and Synthesis, Cengage Learning, 2014 Bruce W. Jones, Animation, The Business: Mechanical and Architectural Visualization, Prentice Hall 2000. John Uicker, Gordon Pennock and Joseph Shigley, Theory of Machines and Mechanisms, Oxford University Press 2010. Andrew Gahan, 3ds Max Modeling for Games: Insider's Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling: Volume I, Focal Press 2011. G. Maestri, Animacja cyfrowych postaci, Helion 2000. Lavender Daniel, Maya manual, Springer, London 2003.					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Podstawą oceny jest wykonanie przez studenta serii ćwiczeń animacyjnych. Celem ćwiczeń jest sprawdzenie umiejętności studenta będących celem kształcenia przedmiotu:

1. Użycie relacji parent-child w celu odtworzenia rzeczywistego działania prostego mechanizmu.
2. Zaplanowanie i stworzenie rigu mechanizmu w oparciu o istniejący model z odpowiednimi lokalnymi transformacjami i relacjami do pozostałych kości w rigu, ocena przez studenta ruchomości poszczególnych elementów.
3. Nałożenie odpowiednich funkcji na utworzone kości w celu automatyzacji pracy rigu mechanicznego.

bardzo dobry – 91%-100% - Rigi maszyn zostały poprawnie zaimplementowane i wykorzystują zaawansowane relacje i funkcje w celu automatyzacji i uwygodnienia procesu animacji przy jednoczesnym zachowaniu funkcjonalności.

dobry plus – 81%-90% - Rigi maszyn zostały poprawnie zaimplementowane i stosują ułatwiające animacje automatyzacje. Maszyna w większości porusza się zgodnie z jej rzeczywistą funkcjonalnością.

dobry – 71%-80% - Rigi maszyn zostały zaimplementowane w większości poprawnie i stosują proste funkcje i relacje w celu automatyzacji animacji. Maszyna w większości porusza się z jej rzeczywistą funkcjonalnością.

dostateczny plus – 61%-70% - Rigi maszyn posiadają wady i niepoprawne lokalne transformacje kości. Limitowane funkcje automatyzujące animacje, maszyna w wielu aspektach odstępuje od swojego ruchu w rzeczywistości.

dostateczny – 50%-60% Rigi maszyn posiadają liczne wady w odwzorowaniu poprawnego ruchu maszyny, brak niektórych funkcji umożliwiających automatyzację animacji, ruch maszyny jest bardzo uproszczony względem rzeczywistości.

niedostateczny poniżej 50% - Rigi maszyny nie spełnia parametrów zadania, jest niedokończony lub zupełnie brakuje mu funkcji automatyzujących.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	2	1,2	2	
na studiach niestacjonarnych	2	0,5	2	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Przygotowanie projektów	10		
	Przygotowanie do zajęć	10		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	12		
	Przygotowanie projektów	19		
	Przygotowanie do zajęć	19		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Wojciech Wójcik			Aktualizacja 2024	

Animacja twarzy

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Animacja twarzy			N2-62-ANITWA-4 N2-62-ANITWA-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi zdobycia pogłębionej wiedzy o charakterze inżynierskim, potrzebnej do budowania i animowania scen i konstrukcji dotyczących animacji twarzy. Celem ćwiczeń w tym przedmiocie jest nabycie przez studenta umiejętności animacyjno-analitycznych pozwalających w specyficznym środowisku sceny 3D odtworzyć powiązania i mechanizmy wpływu, typowe dla świata materialnego.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Ma pogłębioną wiedzę o układzie mięśni i ścięgien w konstrukcji twarzy. Ma ogólną orientację które mięśnie twarzy i w jakim zakresie są odpowiedzialne za poszczególne grymasy twarzy i mimikę.	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Korekta wykonanych ćwiczeń i rozmowa ze studentem.	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
	– Ma pogłębioną wiedzę o tym, na czym polegają kluczowe założenia gatunkowe współczesnych form animacji oraz różnice między animacją twarzy realistycznej a typową dla animacji typu disneyowskiego.			MK2P_W06	P7S_WG
	– Wie jaką metodologię zastosować przy projektowaniu topologicznym siatki obiektu głowy i twarzy, aby nadawała się do złożonej animacji. Zna zróżnicowane metody kontroli animacji twarzy.			MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– Potrafi przeprowadzić wyjściową analizę potrzeb i na tej podstawie odwzorować rysunkowo zróżnicowane grymasy twarzy oraz przenieść to na układ animacyjny twarzy.	Prezentacja praktyczna oraz szeregu przykładów, ćwiczenie warsztatowe.	Korekta i praktyczne poprawki wykonywanych ćwiczeń. Dyskusja na forum grupy.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
	– Potrafi w animacji odtworzyć proste i złożone grymasy twarzy aby osiągnąć odwzorowanie			MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU

	zamierzonego stanu emocjonalnego postaci, wykorzystując w tym zakresie wiedzę o komunikacji. – Potrafi wykonać przekonującą animację twarzy do wybranego dialogu, wprawiając w ruch układ całej twarzy oraz usta artykułujące słowa.			MK2P_U06	P7S_UW
kompetencji społecznych	– Ma świadomość siły oddziaływania animacji twarzy na odbiorcę i potrafi dobrać odpowiedni charakter animacji do roli przekazu. Potrafi w odpowiedni sposób sformułować swoje zamierzenia i koncepcje animacyjne we współpracy z innymi animatorami.	Omówienie, prezentacja i dyskusja.	Rozmowa ze studentem oraz zespołem studentów.	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K05	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci poznają mechanizmy odpowiedzialne za zmiany wyrazu twarzy oraz proces mowy. Zdobyta wiedza przekładana jest przez studentów na proces animacji twarzy. Studenci nabywają doświadczenie w kontrolowaniu rigu twarzy oraz animowaniu grymasów twarzy, ruchów oczu oraz procesu mowy. Znając metodę animacji twarzy, studenci odwzorowują skomplikowane układy emocjonalne twarzy w procesie animacji. Wreszcie studenci łączą opracowaną animację twarzy z ruchem całej postaci, tworząc złożoną ekspresję.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Studenci zapoznają się z szeregiem norm i parametrów związanych z tworzeniem animacji oraz z zasadami unifikacji tworzonego kontentu. 2. Podczas omówienia narzędzi animacyjnych studenci zapoznają się między innymi z różnicami w zastosowaniu programów Maya i Blender. 3. Studenci zapoznają się z podstawową budową anatomiczną twarzy, z naciskiem na rozmieszczenie ścięgien i mięśni i ich rolę w kształtowaniu wyrazów twarzy. Zapoznają się z różnicami między animacją twarzy realistycznej a twarzą typu „cartoon”. Studenci zapoznają się również z szeregiem rozwiązań usprawniających proces animacji głowy i twarzy. 4. Podczas ćwiczenia analitycznego, studenci odwzorowują różne grymasy twarzy w uproszczonych szkicach, definiując jednocześnie stan emocjonalny odwzorowania. 5. Studenci zapoznają się z prostym i złożonym kodem emocjonalnym twarzy i przenoszą tę wiedzę na ćwiczenie animacyjne w ukształtowaniu szeregu grymasów następujących po sobie. Podczas ćwiczenia zapoznają się też ze specyficzną topologią siatki głowy i twarzy, umożliwiającą skomplikowaną deformację partii twarzy. W trakcie zajęć studenci zapoznają się również ze zróżnicowanymi formami artystycznymi odwzorowania twarzy. 6. Studenci zapoznają się metodami odwzorowania konkretnych stanów emocjonalnych przez rozdzielanie lub łączenie zmian w twarzy w układzie podziału pionowego i poziomego. Podczas kolejnych ćwiczeń budowane są reprezentacje takich stanów emocjonalnych jak smutek czy radość oraz wiele innych. W kolejnym ćwiczeniu studenci odwzorowują animację twarzy wybranej postaci na podstawie filmowych referencji aktorskich. 7. Studenci poznają metody animacji twarzy do dialogu, poznając mechanizm „lipsync” czyli synchronizację animacji ust z nagrany dialogiem oraz dodając do tego adekwatną animację oczu. 8. Wreszcie studenci wykonują w ćwiczeniu całościową animację postaci do dialogu, kładąc nacisk na ekspresję twarzy. 9. W trakcie zajęć i w podsumowaniu dokonywana jest korekta wykonanych ćwiczeń oraz omawiane wraz ze studentami zastosowane metody, błędy oraz progresja poznawcza studentów.					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					

1. Rick Parent, Animacja komputerowa, PWN 2011
2. Jerry Beck, Sztuka Animacji - od ołówka do piksela, Arkady 2006
3. Tony Mullen, Blender Mistrzowskie Animacje 3D, Helion 2013
4. J i M Pasek, Animacja postaci, Magazyn 3D 1999
5. Nathan Vogel, Sherri Sheridan, Tim Coleman, Maya 2. Animacja postaci, Helion 2001
6. Jan Mikołaj Michalski, Animacja cyfrowa postaci w oparciu o animację klasyczną, Zeszyty Naukowe WSInf 2010 [<http://wsinf.edu.pl/assets/img/pdf/Zeszyty%20naukowe/vol.9%20nr%201/1012s.pdf>]
7. George Maestri, Animacja cyfrowych postaci, Helion 2000
8. Ollie Johnston Frank Thomas, The Illusion of Life: Disney Animation [12 zasad animacji], Hyperion 1981
9. Bill Fleming, Darris Dobbs, Animacja cyfrowych twarzy, Helion 2002

Literatura uzupełniająca

1. Andrzej Wojnach, Film animowany sztuka czy biznes?, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2017
2. Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Mike Wellins, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015
3. 65 lat polskiej animacji dla dzieci, Muzeum Kinematografii w Łodzi 2012
4. Ryszard Czekala, Antologia polskiej animacji DVD, Narodowy Instytut Audiowizualny 2008

Zasady i warunki zaliczenia:

Student w celu zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany do wykonania serii ćwiczeń animacyjnych. Ćwiczenia polegają na:

1. Użyciu zaawansowanego rigu twarzy postaci w celu odtworzenia mimiki i gestów widocznych w materiale referencyjnym.
2. Zanimowaniu złożonej sceny dialogowej na podstawie referencyjnego materiału audio, łącznie ze szczegółowym zaplanowaniem i wdrożeniem mimiki twarzy postaci humanoidalnej.
3. Stworzeniu własnego materiału referencyjnego, gry aktorskiej i odwzorowaniu istotnych aspektów aktorstwa animatora w zachowaniu animowanej postaci.

Końcowa ocena zależy od stopnia i jakości wykonania ćwiczeń:

bardzo dobry – 91%-100% - Gesty twarzy wyglądają wiarygodnie i realistycznie. Na twarzy postaci można odczytać proste oraz złożone emocje, które pasują w kontekście załączonego materiału audio. Synchronizacja ruchu ust postaci z dialogami jest bezbłędna, a emocje na twarzy postaci nie zostają utracone na potrzebę synchronizacji.

dobry plus – 81%-90% - Gesty twarzy wyglądają wiarygodnie i realistycznie. Na twarzy postaci można odczytać proste oraz złożone emocje, które w większości pasują do załączonego materiału audio. Synchronizacja ruchu ust z dialogami jest w pełni poprawna.

dobry – 71%-80% - Gesty twarzy wyglądają wiarygodnie i realistycznie. Na twarzy postaci można odczytać proste emocje, które pasują do załączonego materiału audio. Synchronizacja ruchu ust z dialogami jest poprawna w kluczowych momentach.

dostateczny plus – 61%-70% - Kluczowe pozy twarzy wyglądają wiarygodnie, ale ruch twarzy nie został uwzględniony. Na twarzy postaci można odczytać proste emocje, synchronizacja ruchu ust z dialogami jest częściowo poprawna.

dostateczny – 50%-60% - Kluczowe pozy twarzy wyglądają wiarygodnie, ale ruch twarzy nie został uwzględniony. Na twarzy ciężko jest odczytać emocje postaci i nie są one adekwatne do wybranego dialogu. Synchronizacja ruchu ust z dialogami jest pobierzna.

niedostateczny poniżej 50% - Ćwiczenie animacyjne nie spełnia parametrów zadania. Animacja twarzy postaci jest niedokończona i posiada duże braki uniemożliwiające jej odbiór.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3
na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3
łącznie nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	75 godzin		
na studiach niestacjonarnych	75 godzin		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta Nakład pracy

	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie projektów	29		
	Przygotowanie do zajęć	10		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16		
	Przygotowanie projektów	38		
	Przygotowanie do zajęć	21		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Wojciech Wójcik			2022 / aktualizacja 2024	

Processing w animacji

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Processing w animacji			S2-62-PROWAN-4 N2-62-PROWAN-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12			
Cele kształcenia					
Celem kształcenia jest, aby student po zakończeniu kursu dysponował pogłębioną wiedzą na temat processingu jako metody tworzenia animacji, był świadomy unikalnych właściwości estetycznych tego narzędzia oraz jego znaczenia dla nurtu generative art, potrafił zaimplementować skrypty processingu do swoich projektu, umiał stworzyć wybrane projekty graficzne (animację cząsteczkową, dynamiczną grafikę lub „pędzel”, grę wideo).					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę na temat processingu jako języka programowania obiektowego wspierającego tworzenie animacji.	Wykład, Realizacja videotutoriali Prezentacja multimedialne Ćwiczenia	Projekty wykonywane podczas zajęć, Projekt końcowy	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
	– Zna na pogłębionym poziomie wszystkie fazy realizacji projektu graficznego przy użyciu języka processingu	Wykład, Dyskusja, Realizacja tutoriali Ćwiczenia	Projekty cząstkowe Projekt końcowy	MK2P_W06 MK2P_W07 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG P7U_W P7S_WG
	– Posiada pogłębioną wiedzę na temat ewolucji sztuki generatywnej i generatywnego tworzenia efektów cyfrowych	Wykład, Dyskusja, Prezentacje multimedialne	Ocena aktywności i dyskusji na zajęciach Projekt końcowy	MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– Posługuje się w zaawansowany sposób processingiem do tworzenia projektów animacji, w tym systemów cząsteczkowych oraz prostych gier i dynamicznych grafik,	Wykład, Realizacja videotutoriali Prezentacje multimedialne Ćwiczenia	Projekt wykonywane podczas zajęć, projekty cząstkowe, Projekt końcowy	MK2P_U02 MK2P_U03	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7S_UW P7S_UU
	– Posiada warsztat artystyczny do wykorzystania processingu w animacji i potrafi odpowiednio zaplanować taki projekt,			MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U06	P7S_UW

	uwzględniając wymagania sprzętowe, techniczne oraz oczekiwania klientów/odbiorców. – Posiada kompetencje do zrealizowania samodzielnych animacji processingowych lub do ich wykorzystania w innych projektach.				
kompetencji społecznych	Dysponuje krytycznym oglądem projektów zrealizowanych przy użyciu processingu, jest świadomy unikalnej estetyki tych projektów i potrafi jej używać w swoich pracach	Wykład, Dyskusja, Prezentacja multimedialna Ćwiczenia	Projekt wykonywane podczas zajęć, Projekt końcowy	MK2P_K01 MK2P_K02	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
Przedmiot przygotowuje studentów do zaawansowanej pracy z obiektywnym językiem processing, który pozwala na tworzenie skomplikowanej grafiki i animacji bez pogłębionej wiedzy programistycznej. W trakcie kursu studenci opanują umiejętność pracy w środowisku processing, poznają jego możliwości programistyczne i estetyczne, nauczą się także tworzyć z pośrednictwem tego narzędzia, dynamiczne grafiki, animacje cząsteczkowe, gry i „pędzle”. Kurs dostarczy także wiedzy o warunkach licencji processingu i możliwościach jego użytkowania w połączeniu z oprogramowaniem graficznym i silnikami gier.					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Podstawowe operacje graficzne i kształty: rysowanie okna, punktu, linii, prostokąta, elipsy, operowanie kolorem, właściwości kształtów. 2. Przetwarzanie zmiennych, podstawowe funkcje systemu (follow, click, type, location, map, translate, rotate, scale). 3. Operowanie obiektami medialnymi (obrazy, kształty, czcionki). 4. Podstawowe funkcje związane z animacją i ruchem (klatki, szybkość, kierunek, animowanie, genreowanie losowe, liczniki czasu, ruch w pętli). 5. Wykorzystanie tablic i baz danych do tworzenia animacji. 6. Wykorzystanie processingu w tworzeniu pędzli. 7. Wykorzystanie processingu w tworzeniu efektów cząsteczkowych. 8. Projekt gry wideo z użyciem processingu. 9. Processing jako narzędzie sztuki generatywnej. 10. Wykorzystanie processingu w grafice webowej. 11. Processing i arduino.					
Literatura podstawowa					
1. Wybrane kursy z portalu: https://openprocessing.org/learn/ 2. Wybrane tutoriale z portalu: https://processing.org/tutorials/ 3. Wybrane materiały z portalu: https://happycoding.io/tutorials/processing/					
Literatura uzupełniająca					
1. Casey Reas, Ben Fry, Make: Getting Started with Processing, 2nd Edition, Make: Community 2015 (udostępnia wykładowca). 2. Casey Reas, Ben Fry, Processing, second edition: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, MIT Press 2014. (udostępnia wykładowca).					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Frekwencja: Uczestniczyć w co najmniej 80% zajęć.					
Aktywność: Brać aktywny udział w dyskusjach i pracach grupowych.					
Projekty i prace:					
Dwa projekty częściowe:					
• Projekt 1: Animacja cząsteczkowa • Projekt 2: Dynamiczna grafika					
Projekt końcowy: Gra wideo z użyciem Processing					
Przydział punktów					
• Projekty częściowe: ○ Maksymalna liczba punktów: 26 pkt ○ Minimalna liczba punktów potrzebna do zaliczenia: 14 pkt					

- Projekt Końcowy:
 - Maksymalna liczba punktów: 24 pkt
 - Minimalna liczba punktów potrzebna do zaliczenia: 12 pkt

Łączna liczba punktów: 50 pkt

Skala ocen

- 25-29 pkt – 2,0 (niedostateczny) - Student nie opanował podstawowych umiejętności pracy z Processing. Projekty są niekompletne, mają poważne błędy techniczne i nie spełniają minimalnych wymagań. Brak zrozumienia kluczowych koncepcji programistycznych i graficznych.
- 30-34 pkt – 3,0 (dostateczny) - Student opanował podstawowe umiejętności pracy z Processing, ale prace są nierówne pod względem jakości. Projekty są poprawne, ale zawierają błędy techniczne i estetyczne, brak zaawansowanych technik animacji i grafiki.
- 35-39 pkt – 3,5 (dostateczny plus) - Student posiada solidne podstawy w pracy z Processing, ale prace wymagają dopracowania. Projekty są poprawne i zawierają pewne zaawansowane techniki, lecz są pewne niedociągnięcia w zakresie implementacji i estetyki. Wymagana jest poprawa w zakresie kreatywności i zaawansowania projektów.
- 40-44 pkt – 4,0 (dobry) - Student dobrze opanował umiejętności pracy z Processing. Projekty są dobrze wykonane, z zastosowaniem zaawansowanych technik i rozwiązań. Prace są estetyczne, poprawne technicznie i spełniają wymagania projektu. Wykazuje zdolność do samodzielnej pracy i kreatywnego podejścia.
- 45-49 pkt – 4,5 (dobry plus) - Student wykazuje zaawansowane umiejętności w pracy z Processing. Projekty są innowacyjne, dobrze dopracowane, technicznie poprawne i estetyczne. Demonstracja zaawansowanych technik, kreatywności i efektywności w realizacji projektów. Prace są kompletne, estetyczne i prezentują wysoki poziom zaawansowania.
- 50 pkt – 5,0 (bardzo dobry) - Student wykazuje doskonałe umiejętności w pracy z Processing. Projekty są wyjątkowe pod względem technicznym i artystycznym. Demonstracja pełnej biegłości w zaawansowanych technikach animacji i grafiki. Wysoka kreatywność, precyzja i profesjonalizm w realizacji projektów. Prace są kompletną realizacją wizji artystycznej i technicznej.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	2	1,4	2	
na studiach niestacjonarnych	2	0,5	2	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Realizacja projektów częstkowych	10		
	Realizacja projektu końcowego	4		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	12		
	Realizacja projektów częstkowych	16		
	Realizacja projektu końcowego	22		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia		Opracowanie/ aktualizacja:		
Adrian Jackowski		aktualizacja 2024		

Matte painting i techniki 2,5d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Matte painting i techniki 2,5d			S2-62-MATPAT-4 N2-62-MATPAT-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalna dla gier i filmu				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi nauki zaawansowanych technik wzbogacania materiału filmowego o domalówki (matte painting) oraz poznanie metod wykorzystywanych w kinematografii, pozwalających poszerzyć sfilmowany plan filmowy o scenografię domalowaną (set extension), a także wykształceniu zmysłu artystycznego i analizie postrzeganego obrazu filmowego.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Zna na pogłębionym poziomie techniki domalówek, wykorzystywane w kinematografii i potrafi odpowiednio profesjonalnie je rozpoznać i opisać – Zna nowoczesne techniki malowania cyfrowego, z wykorzystaniem fragmentów zdjęć oraz użycia scenografii 3D w formie makiety	Dyskusja, prezentacja	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_W05 MK2P_W10	P7U_W P7S_WG P7S_WK P7S_WG
	– Potrafi na pogłębionym poziomie przeprowadzać analizę możliwości wykonania z wykorzystaniem referencyjnych fotografii cyfrowych jako elementu domalówek i implementować to do projektu – Potrafi posługiwać się w stopniu profesjonalnym narzędziami do edycji zdjęć i malowania w programie Photoshop – Potrafi stworzyć kompletną wirtualną scenografię w oparciu o matte painting oraz technikę projekcji z kamery 3D	Ćwiczenia warsztatowe, praca nad projektami	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U04 MK2P_U06 MK2P_U10	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UW P7S_UU P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Rozumie i dba o strukturę zespołu produkcyjnego.	Wykład, prezentacja, praca nad projektami	Ewaluacja projektów indywidualnych	MK2P_K01 MK2P_K03	P7S_KR P7S_KK P7S_KO

	– Potrafi pracować ze specyfikacją techniczną i rozumie tzw. "Brief" reżysera.			MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
Studenci w czasie trwania kursu będą zdobywać pogłębioną wiedzę o jednej z najstarszych technik filmowych, która w dalszym ciągu jest rozwijana i unowocześniana. Słuchacze we własnym zakresie będą tworzyć tzw. domalówki i łączyć je z wcześniej powstałym kadrem filmowym, a także kreować pełnowartościową wirtualną scenografię, wykorzystując matte painting oraz projekcję z kamery, w środowisku 3D.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Co to jest Matte Painting 2. Historia domalówek w kinematografii 3. Domalówki płaskie oraz przestrzenne 4. Efekt paralaksy 5. Wykorzystanie fotografii w matte paintingu 6. Wykorzystanie fragmentarycznych scen 3D w matte paintingu 7. Wykorzystanie scen 3D jako referencji scenografii 8. Ujęcie filmowe z domalówką bazującą na fotografiach 9. Korekcja perspektywy zdjęć 10. Korekcja barwna elementów składowych domalówek 11. Perspektywa powietrzna 12. Kompozycja domalówki z ujęciem filmowym 13. Tworzenie sceny 3D w oparciu o płaskie obrazy (2.5D) 14. Tworzenie domalówki do ujęcia filmowego z ruchem kamery "z ręki" 15. Wykorzystanie trackingu 3D, trackingu planarnego i rotoskopii w tworzeniu spójnego ujęcia filmowego, bazującego na domalówkach.					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
1. David B. Mattingly, The Digital Matte Painting Handbook, 2011 2. Mark Cotta Vaz and Craig Barron, The Invisible Art, 2002					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Student do zaliczania przedmiotu zobowiązany jest do uczestniczenia w zajęciach praktycznych oraz wykonania projektów ćwiczeniowych, przy użyciu programów takich jak Adobe After Effects, Photoshop, Blender 3D, 3DsMax lub Maya 3D. Na wysokość oceny ma wpływ frekwencja, ilość wykonanych projektów w ciągu semestru oraz ich stopień zaawansowania. Ilość projektów jakie wykonuje dana grupa jest uzależniona od ilości godzin dydaktycznych w danej grupie oraz od poziomu zaawansowania grupy. Wysokość ocen przyznawana jest na podstawie poniższej formuły: · 5,0 – 91%-100% - student wykonał wszystkie projekty przewidziane w semestrze oraz jego frekwencja wynosi co najmniej 80%. · 4,5 – 81%-90% - studentowi brakuje jednego projektu, lub są one niekompletne, natomiast wykazuje się wysoką frekwencją co najmniej 80% · 4,0 – 71%-80% - studentowi brakuje projektu o najwyższym poziomie zaawansowania, jednak wciąż wykazuje się wysoką frekwencją na zbliżonym 80% · 3,5 – 51%-70% - studentowi brakuje co najmniej 2-3 projektów, oraz jego frekwencja nie przekracza 70% · 3,0 – 30%-50% - student wykonał jeden lub dwa projekty, ale frekwencja nie jest niższa niż 50%. · 2,0 - <30%. - student nie skończył żadnego projektu					
				uzyskanych w ramach zajęć	

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	2	1,4	2	
na studiach niestacjonarnych	2	0,6	2	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie do zajęć	11		
	Przygotowanie projektu	3		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16		
	Przygotowanie do zajęć	23		
	Przygotowanie projektu	11		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Patryk Scelina			Aktualizacja 2024	

Postprodukcja - montaż wideo

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Postprodukcja - montaż wideo			S2-62-POSMOW-4 N2-62-POSMOW-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest przedstawienie studentowi wiedzy oraz zaawansowanych technik pracy wykorzystywanych przy postprodukcji, animacji oraz montażu materiałów wideo w takim stopniu aby po zakończeniu kursu nabył on pogłębione umiejętności umożliwiające zaawansowaną pracę przy produkcji materiałów multimedialnych.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę na temat obsługi programów do edycji i montażu wideo – Adobe Premiere Pro oraz Adobe AfterEffects.	Ćwiczenia warsztatowe Projekt	Materiał wideo z autorskim efektem kamery przemysłowej.	MK2P_W06 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG
	– Wykorzystuje umiejętności oraz narzędzia edytorskie do tworzenia autorskich i estetycznych materiałów audio-wizualnych. – Potrafi stworzyć złożony projekt filmowy charakteryzujący się odpowiednią warstwą wizualną, dźwiękową i komunikacyjną	Ćwiczenia warsztatowe Projekt	Autorski projekt materiału wideo promującego dowolnie wybrane miasto.	MK2P_U06 MK2P_U10	P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Podczas pracy wykazuje się dbałością o szczegóły oraz dokładnością co do doboru i przygotowywaniu materiału, kierując się krytyczną zdolnością oceny wybieranych materiałów	Ćwiczenia warsztatowe Projekt	Autorski projekt z wykorzystaniem elementu trackingu statycznego obrazu na dostarczonym materiale wideo.	MK2P_K02 MK2P_K03	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci będą rozwijać pogłębione umiejętności związane z pracą w programach do edycji i animacji materiałów wideo, szczególnie zaawansowane funkcje pakietu Adobe. Studenci będą pracować na podstawie wyznaczonych zadań wspomagając się przygotowanym kursem przedstawiającym cały proces twórczy materiału multimedialnego. Uczestnicy zostaną zaznajomieni z pracą przy edycji materiałów audiowizualnych oraz animacjach.					
Treści kształcenia – wykład					

1. Wprowadzenie do sposobu pracy w programie Adobe AfterEffects 2. Podstawowe pojęcia i narzędzia programu Adobe AfterEffects 3. Wykorzystanie podstawowych narzędzi programu Adobe Premiere Pro 4. Techniki wykorzystywane podczas edycji materiałów wideo 5. Wprowadzenie do mechaniki wykonywania trackingu wideo 6. Podstawowe metody edycji Audio w materiałach wideo 7. Podstawowe metody animacji obiektów 2D w materiałach wideo 8. Korekcja oraz zmiana kolorów przy pomocy programów do edycji wideo 9. Tworzenie autorskich materiałów wideo
Treści kształcenia – ćwiczenia
Treści kształcenia – Wybierz element
Literatura podstawowa
1. Zygmunt Duś – Podstawy Montażu Filmowego – Kamera 2000 2. Karel Reisz, Gavin Millar – Technika Montażu filmowego. Praca Zbiorowa – Wojciech Marzec 2015 3. Wellins Mike – Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców – Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015 4. Pomostowski Piotr – Muzyka w Filmie - Wydawnictwo Wojciech Marzec 2020 5. Richard Williams – The Animator’s Survival Kit – Faber&Faber 2009
Literatura uzupełniająca
1. Maxim Jago – Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik – Helion 2018 2. Fridsma Lisa, Gyncild Brie – Adobe AfterEffects CC. Oficjalny podręcznik – Helion 2018
Zasady i warunki zaliczenia:

Aby zaliczyć przedmiot, student musi:

Przygotować 5 autorskich projektów:

- Projekty muszą być wykonane na podstawie przygotowanego kursu, przedstawiającego cały proces twórczy materiału multimedialnego.
- Projekty powinny wykorzystywać zaawansowane funkcje pakietu Adobe, takie jak Adobe AfterEffects i Adobe Premiere Pro.
- Każdy projekt powinien zawierać elementy omawiane podczas zajęć, w tym edycję wideo, animację, efekty specjalne i korekcję kolorów.

Ocena projektów:

- Projekty zostaną ocenione na podstawie jakości wykonania oraz kreatywności. Ważne będzie również zastosowanie technik i narzędzi omawianych w trakcie wykładów i ćwiczeń.
- Łącznie za projekty można zdobyć 80 punktów.

Ocena aktywności:

- Student musi utrzymać frekwencję na poziomie co najmniej 75% w trakcie semestru.
- Student będzie oceniany również za aktywność na zajęciach, udział w dyskusjach oraz współpracę z innymi studentami. Aktywność jest oceniana na 20 punktów.

Skala ocen:

- Bardzo dobry (91%-100%) – Student dostarczył projekty o wysokim poziomie zaawansowania technicznego i estetycznego, wykazując pełne zrozumienie materiału i kreatywne podejście.
- Dobry plus (81%-90%) – Student dostarczył projekty dobrze wykonane technicznie, wykazując się dobrą znajomością omawianych narzędzi i technik.
- Dobry (71%-80%) – Student dostarczył projekty, które są poprawne technicznie i estetycznie, jednak mogłyby wymagać pewnych poprawek lub dodatkowej kreatywności.
- Dostateczny plus (61%-70%) – Projekty są poprawne, ale wymagają ulepszenia w zakresie techniki i/lub kreatywności.
- Dostateczny (50%-60%) – Projekty są wykonane w podstawowy sposób, z minimalnym zastosowaniem omawianych narzędzi i technik.
- Niedostateczny (poniżej 50%) – Student nie dostarczył projektów spełniających minimalne wymagania lub nie utrzymał wymaganej frekwencji.

Dodatkowe punkty:

- Student może uzyskać dodatkowe punkty za szczególnie innowacyjne i zaawansowane podejście do projektów oraz za dodatkowe prace związane z animacją i efektami specjalnymi.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3
na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	75 godzin		
na studiach niestacjonarnych	75 godzin		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta Nakład pracy

	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie do zajęć	22		
	Przygotowanie zaliczenia	17		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16		
	Przygotowanie do zajęć	30		
	Przygotowanie zaliczenia	29		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Maciej Godzina			Aktualizacja 2024	

Postprodukcja - montaż dźwięku

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Postprodukcja - montaż dźwięku			S2-62-POSMOD-4 N2-62-POSMOD-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12			
Cele kształcenia					
Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w pogłębione kompetencje do realizacji działań w sferze edycji dźwięku cyfrowego oraz sprawnego posługiwania się urządzeniami do realizacji i edycji dźwięku. Student ma ukończyć kurs z biegłością w zakresie tworzenia własnych zdarzeń dźwiękowych.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– w pogłębionym stopniu rozumie i opisuje kluczowe etapy produkcji projektu kreatywnego z uwzględnieniem miejsca edycji dźwięków w tych procesach	Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza materiału dźwiękowego	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_W06 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG
umiejętności	– tworzy własny, zaawansowany projekt zdarzenia dźwiękowego w oparciu o przygotowany plan i odpowiednie środowisko technologiczne	Dyskusja, prezentacja, analiza materiału dźwiękowego	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_U06 MK2P_U10	P7S_UW P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Potrafi precyzyjnie komunikować wymagania oraz weryfikować materiał dźwiękowy	Dyskusja, praca projektowa	Udział w dyskusji, projekt	MK2P_K01 MK2P_K05	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					

Przedmiot zapoznaje studentów z pogłębionymi umiejętnościami i zaawansowanymi technikami produkcji dźwięku. Uwaga poświęcona jest procesowi pracy z dźwiękiem poprzez zapoznanie studentów z podstawami rejestracji oraz obróbki dźwięku. Szczególnie istotną częścią zajęć jest zapoznanie słuchaczy ze specjalistycznym oprogramowaniem audio.			
Treści kształcenia – wykład			
Treści kształcenia – ćwiczenia			
Wprowadzenie do rejestracji i edycji dźwięku w wybranych środowiskach audio Podstawy pracy z dedykowanymi narzędziami do rejestracji dźwięku Wprowadzenie do obróbki audio Podstawy pracy z dedykowanymi narzędziami do edycji dźwięku Przygotowanie obiektów dźwiękowych w projektach przygotowywanych przez studentów			
Treści kształcenia – Wybierz element			
Literatura podstawowa			
R. Beauchamp - Designie sound for animation (2013) T. Gibbs - The Fundamentals of Sonic Arts and Sound Design J-L. Sinclair - Principles of Game Audio and Sound Design Sound Design and Audio Implementation for Interactive and Immersive Media J. Sterne - The Sound Studies Reader C. Cox, D. Warner - Kultura dźwięku			
Literatura uzupełniająca			
M. Fritsch, T. Summers - The Cambridge Companion to Video Game Music (2021) D. Williams, N. Lee - Emotion in Video Game Soundtracking			
Zasady i warunki zaliczenia:			
Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować autorską pracę oraz wykazywać aktywność na zajęciach. Podstawą oceny będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem: bardzo dobry – 91%-100% - student opanował wymaganą wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat problematyki podstaw produkcji dźwięku, potrafi kreatywnie i w pełni samodzielnie stworzyć referencyjną wizję projektu oraz zweryfikować zadany materiał dźwiękowy dobry plus – 81%-90 - student opanował wymaganą wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat problematyki podstaw produkcji dźwięku, naprowadzony potrafi w samodzielnie stworzyć referencyjną wizję projektu oraz zweryfikować zadany materiał dźwiękowy dobry – 71%-80% - student opanował wymaganą wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat problematyki podstaw produkcji dźwięku, naprowadzony potrafi w samodzielnie stworzyć referencyjną wizję projektu oraz po przeanalizowaniu wskazówek prowadzącego zweryfikować zadany materiał dźwiękowy dostateczny plus– 61%-70% - student w umiarkowany sposób opanował podstawową wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat problematyki podstaw produkcji dźwięku, wielokrotnie naprowadzony próbuje stworzyć referencyjną wizję projektu oraz po przeanalizowaniu wskazówek prowadzącego próbuje zweryfikować zadany materiał dźwiękowy dostateczny – 50%-60% - student słabo opanował podstawową wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat problematyki podstaw produkcji dźwięku, wielokrotnie naprowadzony potrzebuje pomocy w stworzeniu referencyjną wizję projektu oraz po przeanalizowaniu wskazówek prowadzącego potrzebuje pomocy w weryfikacji zadanego materiału dźwiękowego niedostateczny poniżej 50% - student nie opanował podstawowej wiedzy teoretycznej i praktycznej na temat problematyki podstaw produkcji dźwięku i nawet z pomocą prowadzącego nie jest w stanie stworzyć środowiska dźwiękowego w podstawowej formie			
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	2	1,2	2
na studiach niestacjonarnych	2	0,5	2

Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	50 godzin			
na studiach niestacjonarnych	50 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	30		
	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	20		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	12		
	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	38		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Paweł Pietruszewski			2022 / aktualizacja 2024	

Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design
Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry			S2-62-ORPRG-2 N2-62-ORPRG-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą z zakresu dokumentowania gier wideo w kontekście organizacji projektu interaktywnego i komunikacji zespołowej w jego zakresie, posiadał wiedzę na temat roli dokumentacji w procesie budowania skutecznej komunikacji wewnątrz i na zewnątrz zespołu projektowego, potrafił stosować popularne typy dokumentów i znał dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i prezentacją.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów w Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	- W pogłębionym stopniu charakteryzuje proces produkcji gier oraz kluczowe elementy metodyki zarządzania projektem, wskazując miejsce prototypowania w procesie twórczym i zasady komunikowania w obrębie projektów	Dyskusja,	Prezentacja	MK2P_W03	P7S_WK
				MK2P_W04	P7U_W P7S_WK
umiejętności	- Opracowuje dokumenty projektowe gry wideo na wszystkich etapach produkcji. - Dostosowuje dokumentację i jej strukturę, oraz sposób komunikacji do wymogów rynków i typów gier. - Przedstawia plan strategii produkcji z uwzględnieniem kanałów komunikacji i promocji - Posługuje się profesjonalnym językiem angielskim w celu pogłębiania wiedzy praktycznej i współpracy w międzynarodowym środowisku	Ćwiczenia praktyczne	Dokumentacja gry	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U07	P7S_UW P7S_UK
				MK2P_U08	P7S_UW P7S_UO P7S_UK
				MK2P_U11	

					P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	- Potrafi współpracować z innymi członkami zespołu produkcyjnego. Rozpoznaje role członków zespołu i dostosowuje treść i formę komunikacji do sytuacji i odbiorcy.	Ćwiczenia praktyczne, Prezentacja	Prezentacja	MK2P_K01 MK2P_K06	P7S_KR P7S_KK P7U_K P7S_KO P7S_KK
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci zdobędą pogłębioną wiedzę na temat produkcji gry, ze szczególnym uwzględnieniem elementów dotyczących planowania i budowania zespołu, oraz sposobów komunikacji. Zapoznają się z typowymi formami dokumentów stosowanych w produkcji gier, a następnie zrealizują prezentację hipotetycznej gry, z uwzględnieniem koncepcji rozgrywki, głównych mechanik, analizy konkurencji, struktury zespołu oraz elementów kosztorysu, harmonogramu i analizy rynkowego potencjału produktu.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Charakterystyka kluczowych etapów produkcji gry. 2. Charakterystyka ról projektowych w produkcji gry. 3. Budowanie zespołu produkcyjnego. 4. Wybór technologii i modelu biznesowego. 5. Metodologie prowadzenia projektu. 6. Tworzenie harmonogramu i budżetowanie produkcji gry. 7. Rola dokumentacji w procesie projektowania i produkcji gier komputerowych. Historyczne i współczesne podejście do dokumentacji. 8. Project Pitch – cele projektowe i biznesowe, struktura, dobre praktyki przy tworzeniu dokumentacji. 9. Game Proposal – cele biznesowe, struktura, dobre praktyki przy tworzeniu dokumentacji. 10. Game Design Document – cele projektowe i biznesowe, struktura, dobre praktyki przy tworzeniu dokumentacji. 11. Dodatkowa dokumentacja projektowa: rola rejestru zmian, rejestru błędów i rejestru zadań. 12. Charakterystyka prowadzenia projektów dla gier premium, online i free to play. Różnice w procesie produkcyjnym i związane z nimi wyzwania dla dokumentacji.					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
1. Chandler H. M., The Game Production Handbook, Jones & Bartlett Learning 2013 2. Dunlop R., Production Pipeline Fundamentals for Film and Games, Focal Press 2014					
Literatura uzupełniająca					
1. http://www.gamasutra.com/blogs/ErnstTenBosch/20130912/200168/What_Makes_a_Good_Game_Producer_Part_1.php 2. http://www.gamasutra.com/blogs/ErnstTenBosch/20130919/200659/What_Makes_a_Good_Game_Producer_Part_2.php 3. http://www.artofmanliness.com/2010/09/29/so-you-want-my-job-video-game-producer/ 4. http://www.gamasutra.com/view/feature/130222/becoming_a_stellar_games_industry_.php 5. http://www.gamasutra.com/blogs/AlistairDoulin/20100107/86323/Building_A_Strong_Indie_Game_Development_Team.php 6. http://www.develop-online.net/opinions/project-management-there-is-no-right-or-wrong/0197141					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Aby zaliczyć przedmiot, student musi przygotować dokumentację hipotetycznej gry, ocenianą etapowo. Każdy z etapów, takich jak przedstawienie koncepcji gry, opracowanie mechanik, projekt wizualny, scenariusz fabularny oraz plan testowania, będzie oceniany osobno, co pozwoli na bieżące monitorowanie postępów studenta.

Warunki zaliczenia:

Frekwencja: Uczestnictwo w co najmniej 50% zajęć.

Etapowe zadania projektowe:

- **Etap 1:** Przedstawienie koncepcji gry (10%)
- **Etap 2:** Opracowanie mechaniki gry (20%)
- **Etap 3:** Przygotowanie projektu wizualnego (20%)
- **Etap 4:** Stworzenie scenariusza fabularnego (20%)
- **Etap 5:** Opracowanie planu testowania (30%)

Skala ocen

Podstawą oceny będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza pełne osiągnięcie efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:

- **Bardzo dobry (5,0):** 91%-100% Student wykazuje zaawansowaną znajomość procesu produkcji gier i dokumentowania projektu. Przedstawione dokumenty są kompletne, logiczne, szczegółowe, a ich struktura doskonale wspiera proces komunikacji w zespole projektowym.
- **Dobry plus (4,5):** 81%-90% Student posiada dobrą znajomość zasad dokumentowania projektów gier, stosując skuteczne rozwiązania komunikacyjne. Dokumentacja jest przejrzysta i dobrze przygotowana, ale może wymagać drobnych poprawek.
- **Dobry (4,0):** 71%-80% Student dobrze opanował podstawy dokumentowania projektów gier. Dokumentacja jest poprawna, ale może wymagać usprawnień w zakresie struktury, szczegółowości lub logiki przedstawionych informacji.
- **Dostateczny plus (3,5):** 61%-70% Student wykazuje podstawowe zrozumienie procesu tworzenia dokumentacji gier, jednak jego prace zawierają pewne błędy lub braki. Wymagana jest poprawa w zakresie jakości dokumentów oraz ich dopasowania do wymogów projektu.
- **Dostateczny (3,0):** 50%-60% Student wykazuje minimalne opanowanie umiejętności związanych z dokumentowaniem projektu gry. Dokumentacja jest niepełna lub chaotyczna, ale spełnia minimalne wymagania przedmiotu.
- **Niedostateczny (2,0):** poniżej 50% Student nie opanował wymaganych umiejętności. Dokumentacja jest niewystarczająca, niekompletna lub nie spełnia wymagań dotyczących projektu.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	2	1,2	2
na studiach niestacjonarnych	2	0,6	2
łącznie nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	50 godzin		
na studiach niestacjonarnych	50 godzin		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Udział w zajęciach	30	
	Analiza zadanych lektur i treści ze stron internetowych	30	
	Przygotowanie i realizacja zadania zaliczeniowego	20	

na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16	Przygotowanie i realizacja zadania zaliczeniowego	15
	Analiza zadanych lektur i treści ze stron internetowych	19		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Ziemowit Poniewierski				

Game design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Game design			S2-62-GAMDES-2 N2-62-GAMDES-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		44			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą z zakresu projektowania gier video, w tym: dysponował wiedzą na temat roli projektanta gier w zespole produkcyjnym, znał i potrafił stosować charakterystyczne mechanizmy używane w projektowaniu gier w grach, znał zalety i ograniczenia poszczególnych rozwiązań, rozumiał różnice i podobieństwa między najważniejszymi rynkami gier video pod względem stosowanych rozwiązań projektowych, modeli biznesowych i oczekiwań graczy, a także potrafił tworzyć profile graczy i dostosowywać rozwiązania projektowe do ich oczekiwań.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	- Definiuje i charakteryzuje formy narracji stosowane w grach komputerowych i konsekwencje ich użycia ze względu na jakość i dynamikę rozgrywki.	Dyskusja, Prezentacja	Prezentacja	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK
	- Rozpoznaje i objaśnia narzędzia osiągania określonych efektów w rozgrywce na przykładzie popularnych gier.			MK2P_W07	P7U_W P7S_WG P7S_WG
	- Ma pogłębioną wiedzę o współczesnych gatunkach gier i regułach nimi rządzących			MK2P_W10	
umiejętności	- Formułuje i uzasadnia koncepcję gry dowolnego gatunku w sposób zrozumiały dla członków zespołu produkcyjnego.	Ćwiczenia warsztatowe	Prezentacja, Projekt indywidualny	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
	- Tworzy spójną fabułę i opisuje świat gry w sposób umożliwiający ich realizację w procesie projektowym.			MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU P7S_UW
				MK2P_U06	P7S_UK P7S_UO
				MK2P_U09	
kompetencji społecznych	- Jest świadom roli zespołu produkcyjnego, konieczności wyznaczenia kluczowych ról i pełnienia w nim różnorodnych	Dyskusja, Ćwiczenia warsztatowe	Projekt grupowy	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR P7U_K

	funkcji ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności kształtowania profesjonalnych i efektywnych relacji z innymi.			MK2P_K06	P7S_KO P7S_KK
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci zdobędą wiedzę i umiejętności związane z projektowaniem dynamicznej rozgrywki, mechaniki, oraz warstwy narracyjnej gier. Zapoznają się z psychologicznymi i kulturowymi aspektami gier video oraz metodami pracy nad rozwiązaniami projektowymi z uwzględnieniem potrzeb i nawyków graczy o różnych profilach psychologicznych.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Game design jako część procesu produkcji gry. Rola projektanta w zespole produkcyjnym, zakres działań i obowiązków. 2. Gra – definicje, elementy składowe; model MDA i model systemowy. 3. Formalne elementy struktury gier: cele, reguły, zasoby, przeszkody i konflikty. Rola formalnej mechaniki w kształtowaniu doświadczeń graczy. 4. Dynamiczna warstwa gier. Gra jako system zależności. Otwarty i zamknięty model rozgrywki. Pętla rozgrywki. Rola gracza w kształtowaniu dynamiki. 5. Estetyka, motywacja i zabawa. Psychologiczne aspekty gier wynikające z mechaniki i dynamiki systemu z uwzględnieniem wpływu kulturowego. 6. Narracja w grach. Miejsce narracji w strukturze rozgrywki. Popularne modele narracji. Rola bohatera, przestrzeni i postaci niezależnych w grach o różnym modelu rozgrywki. 7. Elementy społeczne w grach. Rywalizacja, kooperacja i ich modele. Gry multiplayer synchroniczne i asynchroniczne. Efekty stosowania różnych modeli rozgrywki. 8. Balans w grach. Najpopularniejsze typy. Teoria Flow. Sposoby balansowania gier w praktyce. Wewnętrzna ekonomia gier. 9. Proces projektowania: konceptualizacja. Metody kształtowania pomysłów i ich weryfikacji. Komunikacja pomysłów w zespole projektowym. 10. Proces projektowania: prototypowanie. Prototypy analogowe i cyfrowe. Metody weryfikacji jakości prototypów. Zagrożenia związane z prototypami. 11. Proces projektowania: playtesting. Jakość rozgrywki i jej subiektywność. Rola testów w ewaluacji jakości rozgrywki. Interakcyjność procesu produkcji gry i miejsce na zmiany. 12. Dokumentowanie procesu projektowania. Rola dokumentacji. Typy dokumentacji. Zasady aktualizacji dokumentacji. Alternatywne sposoby komunikacji wykraczające poza dokumentację.					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
1. Salen K., Zimmerman E., Rules of Play: Game Design Fundamentals, MKT Press, 2003 2. Fullerton T., Game Design Workshop, 3rd Edition: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games, AK Peters/CRC Press, 2014 3. Koster R., A Theory of Fun for Game Design, Paraglyph Press, 2004 4. Bethke E., Game development and production, Wordware Publishing, 2003 5. Schell, Jesse, The Art of Game Design: A Book of Lenses, CRC Press, 2020					
Literatura uzupełniająca					
1. Sylvester T., Designing Games: A Guide to Engineering Experiences, O'Reilly Media 2013 2. Heussner T., Finley T., Helper J., Lemay A., The Game Narrative Toolbox, Focal Press, 2015					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Student zobowiązany jest do wykazania frekwencji na poziomie minimum 50% oraz aktywnego udziału w projektach, prezentacjach i dyskusjach podczas zajęć.

Ocena końcowa będzie oparta na następujących elementach:

- Udział w projektach i ćwiczeniach warsztatowych,
- Przygotowanie dokumentacji projektowej,
- Prezentacja projektów grupowych.

Ocena zostanie wystawiona na podstawie realizacji efektów uczenia się, zgodnie z poniższą skalą, gdzie 100% oznacza pełne osiągnięcie zakładanych efektów:

- **Bardzo dobry:** 91%-100%
- **Dobry plus:** 81%-90%
- **Dobry:** 71%-80%
- **Dostateczny plus:** 61%-70%
- **Dostateczny:** 50%-60%
- **Niedostateczny:** poniżej 50%.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,8	3	
na studiach niestacjonarnych	3	1	3	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	44		
	Projekt zaliczeniowy	19		
	Przygotowanie do zajęć	12		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		
	Projekt zaliczeniowy	26		
	Przygotowanie do zajęć	25		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Ziemowit Poniewierski				

Praca z silnikiem Unity1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Praca z silnikiem Unity1			S2-62-PSUNI1-2 N2-62-PSUNI1-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		40			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		20			
Cele kształcenia					
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do samodzielnej pracy projektowej w kierunku wytwarzania profesjonalnych aplikacji gamingowych na przykładzie silnika Unity 3D z wiedzą o pogłębionym charakterze i zaawansowanym zestawem umiejętności niezbędnych do profesjonalnej pracy.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Wyjaśnia podstawowe fazy opracowania projektów w silniku Unity, wymieniając kluczowe etapy takie jak planowanie, prototypowanie, implementacja oraz testowanie.	Prezentacja	Projekt	MK2P_W06	P7S_WG
				MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Dokonuje wstępnej analizy potrzeb projektu kreatywnego i ocenia jego podstawową wykonalność. Tworzy proste projekty w silniku Unity, zawierające podstawowe elementy rozgrywki oraz sceny z ograniczoną interaktywnością w wymiarze 3D.	Prezentacja, dyskusja	projekt	MK2P_U05	P7U_U P7S_UO
				MK2P_U06	P7S_UW
				MK2P_U09	P7S_UK P7S_UO
kompetencji społecznych	– Rozumie podstawowe zasady pracy w zespołach tworzących aplikacje gamingowe i użytkowe w Unity. Wykazuje znajomość podstaw komunikacji zespołowej, takich jak dzielenie się zadaniami oraz informowanie o postępach prac.	Projekt zaliczeniowy	Prezentacja projektu	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
Założeniem przedmiotu jest przygotowanie studentów do profesjonalnego implementowania mechanizmów rozgrywkowych do projektów gamingowych, zaawansowana praca ze sceną i jej komponentami oraz projektowanie wstępne AI (artificial intelligence) przeciwników, a także rozwijanie umiejętności komunikowania za pomocą gier.					
Treści kształcenia – wykład					

Treści kształcenia – ćwiczenia				
1. Zaawansowane techniki programowania a skrypty Unity 2. Shadery w Unity 3. Dynamiczna modyfikacja siatki 4. Integracja systemu skryptów Unity z zewnętrznymi modułami 5. Integracja bibliotek niezarządzalnych z Unity 6. Nawigacja – wprowadzamy przeciwników z bardzo prostym AI				
Treści kształcenia – Wybierz element				
Literatura podstawowa				
Bond J.G., Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#, Helion, Gliwice 2019 Materiały zapewniane przez prowadzącego				
Literatura uzupełniająca				
Zasady i warunki zaliczenia:				
Aby zaliczyć przedmiot, student musi oddać co najmniej 60% zadanych ćwiczeń praktycznych z Unity. Ocena końcowa opiera się na jakości wykonania projektów, a także poziomie zdobytych umiejętności.				
Podstawą oceny są następujące umiejętności studenta:				
– Bardzo dobry (91%-100%): Student biegle korzysta z podstawowych narzędzi Unity. Tworzy funkcjonalne projekty z elementarną interaktywnością, zna i umie zastosować podstawowe skrypty oraz wprowadzić proste elementy nawigacji (np. poruszający się przeciwnik). Potrafi także samodzielnie rozwiązywać napotkane problemy. – Dobry plus (81%-90%): Student bardzo dobrze radzi sobie z podstawowymi mechanizmami Unity. Tworzy projekty z elementami interaktywności, implementuje proste skrypty i potrafi zintegrować kilka komponentów (np. animacje, podstawowe kolizje). Potrzebuje jednak wsparcia w bardziej złożonych przypadkach. – Dobry (71%-80%): Student poprawnie korzysta z Unity na podstawowym poziomie, tworzy proste gry z elementami interaktywności i podstawowymi mechanikami. Umie zastosować proste skrypty, ale napotyka trudności przy bardziej zaawansowanych funkcjach. – Dostateczny plus (61%-70%): Student potrafi stworzyć prosty projekt w Unity z podstawowymi elementami gry (np. poruszanie się gracza, proste kolizje). Ma jednak trudności z wdrażaniem skryptów lub napotyka problemy przy rozwiązywaniu błędów w projekcie. – Dostateczny (50%-60%): Student posiada minimalne umiejętności, potrafi stworzyć bardzo prosty projekt, ale ma trudności z poprawnym wykorzystaniem narzędzi Unity oraz implementacją skryptów. – Niedostateczny (poniżej 50%): Student nie opanował podstaw pracy w Unity, nie jest w stanie poprawnie stworzyć projektu ani zrealizować podstawowych zadań.				
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	4	1,6	4	
na studiach niestacjonarnych	4	0,8	4	
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	100 godzin			
na studiach niestacjonarnych	100 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	40		
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	36		

	Przygotowanie do zajęć	24		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20	Przygotowanie do zajęć	40
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	40		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Grzegorz Kosior				

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Praca z silnikiem Unreal1			S2-62-PSUNR1-2 N2-62-PSUNR1-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		40			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		20			
Cele kształcenia					
Zdobycie pogłębionej wiedzy zasadach tworzenia i działania gier produkowanych przy pomocy silnika Unreal Engine. Zdobycie pogłębionej wiedzy o założeniach i sposobach budowania gry w silniku UE4. Umiejętność tworzenia mechanik w silniku Unreal Engine 4. Podstawy skryptowania w UE4.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– definiuje i omawia fazy tworzenia gier komputerowych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji i rolą pracy z silnikiem w cyklu produkcyjnym.	Prezentacja	Projekt	MK2P_W06 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG
	– Właściwie określa priorytety służące realizacji projektu gry komputerowej realizowanej na potrzeby własne lub w ramach zleceń. – Operuje profesjonalną terminologią anglojęzyczną w zakresie obsługi silnika graficznego i jego funkcji	Prezentacja, dyskusja	projekt	MK2P_U04 MK2P_U05 MK2P_U11	P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UO P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Potrafi terminowo zrealizować prototyp wybranego aspektu gry komputerowej, dostarczając na czas efekty swojej pracy wraz z jej krytyczną oceną w formie prezentacji, zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym	Projekt zaliczeniowy	Prezentacja projektu	MK2P_K03 MK2P_K04	P7S_KO P7S_KR P7S_KO
Opis przedmiotu					
Poznanie podstaw tworzenie gier w UE4. Umiejętność tworzenia prostych mechanik gry. Poznanie filozofii tworzenia gry w UE4					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					

1. Uruchomienie UE4 i założenie nowego projektu w UE4 na bazie wzorców
2. Tworzenie prostego aktora z podstawowymi komponentami
3. Oprogramowanie w Blueprintach bazowych zdarzeń/eventów (OnTick, OnOverlap, ...)
4. Tworzenie zdarzeń, funkcji i makr
5. Praca ze zmiennymi, rodzaje zmiennych
6. Wykorzystanie kontenerów i różnice między nimi: tablica, zbiór, mapa
7. Struktura klas blueprintowych, ich rola i wykorzystanie
8. Definiowanie powiązań pomiędzy aktorami na scenie
9. Dynamiczne tworzenie aktorów
10. Wykorzystanie materiałów (modeli, animacji, efektów, itp.) udostępnionych w Epic Marketplace i projektach przykładowych

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

1. Unreal Engine Documentation - <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/>
2. Unreal Engine Forum - <https://forums.unrealengine.com/>

Literatura uzupełniająca

Zasady i warunki zaliczenia:

Obecność na zajęciach:

- >= 50% obecności – ocena 3,0 (dostateczny)
- >= 62.5% obecności – ocena 3,5 (dostateczny plus)
- >= 75% obecności – ocena 4,0 (dobry)

Projekt zrealizowany w trakcie semestru:

- +1,0 – Projekt w UE4, który wykorzystuje wiedzę zdobytą podczas zajęć i zawiera podstawowe elementy, takie jak:

Stworzenie aktora z podstawowymi komponentami.

Użycie zdarzeń Blueprint (np. OnTick, OnOverlap).

Implementacja prostych funkcji i zmiennych.

Podstawowa praca z materiałami i animacjami z Epic Marketplace.

- +2,0 – Projekt w UE4, który wykracza poza podstawowy zakres materiału i zawiera bardziej zaawansowane elementy, takie jak:

Dynamiczne tworzenie aktorów.

Skorzystanie z kontenerów (tablice, zbiory, mapy).

Złożona interakcja pomiędzy aktorami na scenie.

Wykorzystanie zaawansowanych mechanik, np. bardziej skomplikowanych eventów i powiązań między obiektami.

Umiejętności studenta po zaliczeniu:

- Ocena 3,0: Student potrafi stworzyć prosty projekt w UE4, wykorzystując podstawowe elementy takie jak aktorzy, zdarzenia i proste mechaniki gry. Ma ograniczoną wiedzę na temat zaawansowanych funkcji UE4.
- Ocena 4,0: Student wykazuje znajomość podstawowych funkcji UE4, takich jak tworzenie i zarządzanie aktorami, zdarzeniami Blueprint oraz podstawowymi materiałami. Zna też strukturę klas blueprintowych i ich podstawowe wykorzystanie.
- Ocena 5,0: Student potrafi tworzyć bardziej zaawansowane mechaniki w UE4, samodzielnie korzysta z kontenerów, dynamicznie tworzy aktorów, a jego projekty zawierają więcej elementów wykraczających poza zakres zajęć. Potrafi również zarządzać interakcjami między aktorami na scenie i wdrażać złożone mechanizmy.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	5	1,6	5
na studiach niestacjonarnych	5	0,8	5
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			

na studiach stacjonarnych	125 godzin			
na studiach niestacjonarnych	125 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	46		
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	79		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	20		
	Praca nad projektami zaliczeniowymi	105		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Michał Nowak				

Level design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Level design			S2-62-LEVDES-2 N2-62-LEVDES-2		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Umożliwienie studentom zdobycia pogłębionej wiedzy z zakresu dziedziny level designu, a także przygotowanie do poszukiwania pracy jako designer. Po ukończeniu kursu student powinien rozumieć techniki prowadzenia gracza, narzędzia silnikowe umożliwiające pracę nad blockoutami, a także rozumieć założenia behawiorystyki w projektowaniu gier.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Rozumie w jaki sposób stosować wiedzę o komunikacji do manipulowania zachowaniami gracza i realizowania założenia kompozycji i teorii koloru.	Dyskusja, prezentacja	Projekt	MK2P_W07 MK2P_W08	P7U_W P7S_WG P7S_WK
umiejętności	– Obsługuje kluczowe funkcje silnika Unreal Engine 4, manipuluje silnikową geometrią. – Komponuje sceny w silniku Unreal Engine 4	Ćwiczenia warsztatowe, prezentacja, dyskusja	Projekt	MK2P_U06	P7S_UW
kompetencji społecznych	– Jest zdolny do dopasowania własnej pracy i poziomu skomplikowania dostarczanego produktu na podstawie podanych wytycznych.	Dyskusja, prezentacja, ćwiczenia warsztatowe	Projekt	MK2P_K01 MK2P_K03	P7S_KR P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie kursu studentom zostaną zaprezentowane narzędzia konieczne do pracy na pozycji level designera na przykładzie silnika Unreal Engine 4, ale uniwersalne dla większości silników używanych w branży game developmentu. Oprócz umiejętności silnikowych przekazana też zostanie wiedza teoretyczna obejmujące mechanizmy psychologiczne używane w projektowaniu gier, oraz podstawy wiedzy z dziedzin wizualnych; kompozycja, teoria koloru, zasady oświetlenia.					
Treści kształcenia – wykład					
1.					
Treści kształcenia – ćwiczenia					

1. Podstawy Silnika - Static Mesh
2. Podstawy Silnika - Landscape Tool
3. Podstawy Silnika - Geometry Editing Tool
4. Podstawy Silnika - Foliage Tool
5. Podstawy Silnika - Podstawy oświetlenia
6. Przekształcanie geometrii w obiekty statyczne
7. Operacje na siatce w silniku
8. Określenie kompetencji level designera w pracy zawodowej
9. Podstawy skryptowania
10. Struktura leveli i subleveli, operacje na poziomie Persistent.
11. Struktura obiektów w silniku.
12. Cykl życia poziomu w produkcji
13. Podstawowe techniki LD – Landmark
14. Podstawowe techniki LD - Bait&Switch
15. Podstawowe techniki LD - Breadcrumbs

Treści kształcenia – Wybierz element

2.

Literatura podstawowa

9. LD – In pursuit of better levels; <https://docs.google.com/document/d/1fAlf2MwEFTwePwzbP3try1H0aYa9kpVBHPBkylq-caY/mobilebasic>
10. Ten Principles of Good Level Design; <https://www.youtube.com/watch?v=iNEe3KhMvXM&t=30s>
11. Level Design Workshop: Blockemsh and Lighting Tips <https://www.youtube.com/watch?v=09r1B9cVEQY&t=1747s>
- 12.

Literatura uzupełniająca

5.

Zasady i warunki zaliczenia:

Frekwencja: Uczestnictwo w co najmniej 50% zajęć.

Etapowe zadania projektowe:

- **Etap 1:** Przygotowanie podstawowego blockoutu poziomu (20%)
 - **Etap 2:** Implementacja podstawowych technik level designu (30%)
 - **Etap 3:** Manipulacja geometrią i oświetleniem (20%)
 - **Etap 4:** Wykorzystanie narzędzi silnika Unreal Engine 4 w projekcie (20%)
 - **Etap 5:** Prezentacja i obrona projektu (10%)
- **Bardzo dobry (5,0): 91%-100%** Student demonstruje zaawansowane umiejętności w tworzeniu poziomów, efektywnie korzysta z narzędzi UE4, prezentuje innowacyjne i dobrze przemyślane rozwiązania.
 - **Dobry plus (4,5): 81%-90** Student dobrze opanował techniki level designu i narzędzia UE4. Projekt jest solidny, ale może wymagać drobnych poprawek.
 - **Dobry (4,0): 71%-80%** Student wykazuje poprawne umiejętności w zakresie level designu i użycia narzędzi silnikowych, jednak projekt może wymagać usprawnień.
 - **Dostateczny plus (3,5): 61%-70%** Student ma podstawowe zrozumienie level designu i narzędzi UE4, ale projekt zawiera pewne błędy i wymaga poprawek.
 - **Dostateczny (3,0): 50%-60%** Student spełnia minimalne wymagania przedmiotu. Projekt jest niepełny lub chaotyczny, ale podstawowe umiejętności są opanowane.
 - **Niedostateczny (2,0): poniżej 50%** Student nie spełnia wymagań przedmiotu. Projekt jest niewystarczający i niekompletny.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3
na studiach niestacjonarnych	3	0,7	3

Łączny nakład pracy studenta/ki (1 ECTS = 25 godzin):

na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie zaliczenia	14		
	Przygotowanie do zajęć	25		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	18		
	Przygotowanie zaliczenia	40		
	Przygotowanie do zajęć	23		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Piotr Cieślak			2022 / 2024	

Praca z silnikiem Unity2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Praca z silnikiem Unity2			S2-62-PSUNI2-3 N2-62-PSUNI2-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do tworzenia zaawansowanych projektów zawierających elementy rozgrywki z różnych gatunków gier i ich implementacji do silnika Unity 3D.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– W szczegółowy sposób opisuje fazy opracowania projektów w Unity, ze szczególnym uwzględnieniem etapów takich jak projektowanie, tworzenie assetów, implementacja skryptów oraz integracja elementów graficznych i dźwiękowych, a także ich testowanie.	Prezentacja	Projekt, dyskusja na zajęciach	MK2P_W06 MK2P_W10	P7S_WG P7S_WG
umiejętności	– Przeprowadza dokładną analizę potrzeb i wykonalności projektu kreatywnego, uwzględniając zasoby i technologie. Tworzy bardziej złożone projekty w Unity, obejmujące różne elementy rozgrywki, sceny o zróżnicowanej strukturze oraz interaktywne elementy 3D, takie jak obiekty reagujące na akcje gracza.	Prezentacja, dyskusja	projekt	MK2P_U04 MK2P_U06	P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7S_UW
kompetencji społecznych	– Przygotowuje się do pracy w zespołach tworzących aplikacje w Unity, stosując zasady efektywnej komunikacji, w tym jasne formułowanie celów, bieżące raportowanie postępów oraz udzielanie informacji zwrotnej. Potrafi współpracować z różnymi działami (programistami, grafikami, projektantami).	Projekt zaliczeniowy	Prezentacja projektu	MK2P_K03	P7S_KO

Opis przedmiotu
Założeniem przedmiotu jest zoptymalizowanie wiedzy i umiejętności studentów tak, by posiadali oni zdolności do zorganizowanej i logicznej implementacji zaawansowanych systemów do silnika Unity, które będą spójne ze środowiskiem silnika oraz projektowanymi mechanizmami i logiką danej gry.
Treści kształcenia – wykład
Treści kształcenia – ćwiczenia
Treści kształcenia – Wybierz element
1. Zaawansowane techniki programowania a implementacja systemów w silniku Unity 2. Zaawansowana praca z komponentami 3. Zaawansowana modyfikacja siatki 4. Zaawansowana integracja systemu skryptów Unity z zewnętrznymi modułami 5. Zaawansowana integracja bibliotek niezarządzalnych z Unity 6. Nawigacja – wprowadzamy przeciwników z rozbudowanym AI
Literatura podstawowa
Bond J.G., Projektowanie gier przy użyciu środowiska Unity i języka C#, Helion, Gliwice 2019 Materiały zapewniane przez prowadzącego
Literatura uzupełniająca
Zasady i warunki zaliczenia:

Aby zaliczyć przedmiot, student musi zrealizować zaawansowany projekt w silniku Unity 3D, który będzie oceniany etapowo. Projekt powinien obejmować elementy rozgrywki, tworzenie assetów, implementację skryptów oraz integrację różnych elementów.

Warunki zaliczenia:

Frekwencja: Uczestnictwo w co najmniej 50% zajęć.

Etapowe zadania projektowe:

- Etap 1: Przygotowanie i prezentacja zaawansowanego planu projektu (20%)
- Przedstawienie koncepcji projektu, analiza potrzeb, oraz plan implementacji.
- Etap 2: Implementacja podstawowych mechanik gry (25%)
- Stworzenie i zaimplementowanie podstawowych mechanik oraz interaktywnych elementów.
- Etap 3: Integracja elementów graficznych i dźwiękowych (25%)
- Integracja assetów, grafik, oraz dźwięków w silniku Unity.
- Etap 4: Testowanie i optymalizacja projektu (20%)
- Przeprowadzenie testów funkcjonalnych i optymalizacja projektu.
- Etap 5: Prezentacja i obrona projektu (10%)
- Prezentacja końcowa projektu oraz obrona przed komisją.

Skala ocen:

Bardzo dobry (5,0): 91%-100%

Student wykazuje zaawansowane umiejętności w tworzeniu projektów w Unity. Projekt jest kompleksowy, dobrze zaplanowany, poprawnie zaimplementowany oraz efektywnie wykorzystuje różne aspekty silnika. Integracja grafiki i dźwięku jest doskonała, a testowanie wykazuje wysoką jakość.

Dobry plus (4,5): 81%-90%

Student dobrze opanował techniki zaawansowanego programowania i implementacji w Unity. Projekt jest solidny, ale może wymagać drobnych poprawek w zakresie integracji elementów lub optymalizacji.

Dobry (4,0): 71%-80%

Student posiada poprawne umiejętności w zakresie zaawansowanego projektowania i implementacji w Unity. Projekt jest funkcjonalny, lecz wymaga usprawnień w zakresie integracji elementów i testowania.

Dostateczny plus (3,5): 61%-70%

Student wykazuje podstawowe zrozumienie zaawansowanych technik w Unity. Projekt jest niepełny lub zawiera błędy, które wymagają poprawy. Integracja elementów oraz optymalizacja są na podstawowym poziomie.

Dostateczny (3,0): 50%-60%

Student spełnia minimalne wymagania przedmiotu. Projekt jest podstawowy, z wieloma błędami i brakiem zaawansowanych funkcji. Wymagana jest poprawa w zakresie implementacji i integracji.

Niedostateczny (2,0): poniżej 50%

Student nie spełnia wymagań przedmiotu. Projekt jest niewystarczający, niekompletny lub zawiera poważne błędy. Brak zaawansowanych umiejętności i niewystarczająca implementacja.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3
na studiach niestacjonarnych	3	0,7	3

Łączny nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25 godzin):

na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie zaliczenia	25		
	Przygotowanie do zajęć	14		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	18		
	Przygotowanie zaliczenia	35		
	Przygotowanie do zajęć	22		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Grzegorz Kosior				

Praca z silnikiem Unreal2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Praca z silnikiem Unreal2			S2-62-PSUNR2-3 N2-62-PSUNR2-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Doskonalenie i dalsze pogłębianie praktycznych umiejętności tworzenia gier w silniku Unreal Engine 4. Budowanie złożonych mechanik gry. Tworzenie interakcji między wieloma aktorami w UE4. Umiejętność stworzenia builda gry.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– definiuje i omawia komponenty technologiczne i projektowe gier komputerowych związane z fazami – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji i rolą pracy z silnikiem w cyklu produkcyjnym.	Prezentacja	Projekt	MK2P_W06 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG
	– Właściwie określa priorytety służące realizacji projektu gry komputerowej realizowanej na potrzeby własne lub w ramach zleceń. – Operuje fachową terminologią z zakresu grafiki i obsługi silnika Unreal umożliwiającą realizację profesjonalnych projektów	Prezentacja, dyskusja	projekt	MK2P_U04 MK2P_U11	P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Potrafi terminowo zrealizować prototyp wybranego aspektu gry komputerowej, dostarczając na czas efekty swojej pracy wraz z jej krytyczną oceną w formie prezentacji, zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym	Projekt zaliczeniowy	Prezentacja projektu	MK2P_K03 MK2P_K04	P7S_KO P7S_KR P7S_KO
	Opis przedmiotu				
Doskonalenie umiejętności tworzenia gier w UE4. Tworzenie złożonych mechanik wykorzystujących wielu aktorów					
Treści kształcenia – wykład					

Treści kształcenia – ćwiczenia			
1. Tworzenie interfejsu użytkownika: HUD, ekran startowy gry, inne ekrany 2. Użycie skryptu konstrukcyjnego: definiowanie niestandardowych parametrów 3. Użycie skryptu konstrukcyjnego: generowanie geometrii aktorów 4. Referencje między aktorami: budowanie mechanik łączących kilku aktorów 5. Podstawy materiałów: tworzenie materiałów, instancje materiałów, modyfikowanie parametrów 6. Level Blueprint: definiowanie przebiegu gry 7. Tworzenie builda gry 8. Sub-level: praca na wielu warstwach 9. Sub-level: dynamiczne wczytywanie fragmentów planszy			
Treści kształcenia – Wybierz element			
Literatura podstawowa			
1. Unreal Engine Documentation - https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/ 2. Unreal Engine Forum - https://forums.unrealengine.com/			
Literatura uzupełniająca			
Zasady i warunki zaliczenia:			
Aby zaliczyć przedmiot, student musi uczestniczyć w zajęciach oraz zrealizować projekt w silniku Unreal Engine 4 (UE4). Ocena końcowa będzie oparta na frekwencji oraz jakości projektu. Warunki zaliczenia: Frekwencja: >= 50% obecności: Ocena minimalna 3,0 >= 62.5% obecności: Ocena minimalna 3,5 >= 75% obecności: Ocena minimalna 4,0 Projekt zaliczeniowy: +1,0 punktu: Projekt w UE4 wykorzystujący wiedzę zdobytą podczas zajęć w podstawowym zakresie. +2,0 punktu: Projekt w UE4 stworzony z użyciem wiedzy wykraczającej poza zakres materiału przerabianego na zajęciach. Skala ocen: - Bardzo dobry (5,0): 91%-100% Student wykazuje zaawansowane umiejętności w tworzeniu złożonych mechanik gry i implementacji w Unreal Engine 4. Projekt jest kompleksowy, profesjonalnie wykonany, zawiera innowacyjne rozwiązania oraz efektywnie wykorzystuje wiele aktorów i komponentów. Wszystkie elementy gry są w pełni zintegrowane i zoptymalizowane. - Dobry plus (4,5): 81%-90% Student dobrze opanował umiejętności w zakresie Unreal Engine 4. Projekt jest dobrze wykonany, ale może wymagać drobnych poprawek lub ulepszeń. Wykorzystuje zaawansowane techniki, ale niektóre aspekty mogą być niedoskonałe. - Dobry (4,0): 71%-80% Student wykazuje solidne umiejętności w zakresie Unreal Engine 4. Projekt jest funkcjonalny i dobrze wykonany, ale może wymagać kilku usprawnień lub poprawek. Integracja elementów jest poprawna, ale nie w pełni zaawansowana. - Dostateczny plus (3,5): 61%-70% Student wykazuje podstawowe umiejętności w pracy z Unreal Engine 4. Projekt spełnia minimalne wymagania, ale zawiera błędy lub braki. Wymagana jest poprawa w zakresie zaawansowanych technik i optymalizacji. - Dostateczny (3,0): 50%-60% Student spełnia minimalne wymagania przedmiotu. Projekt jest podstawowy i zawiera liczne błędy. Wymagana jest znaczna poprawa w zakresie implementacji i integracji mechanik gry. - Niedostateczny (2,0): poniżej 50% Student nie spełnia wymagań przedmiotu. Projekt jest niewystarczający, niekompletny lub zawiera poważne błędy. Brak zaawansowanych umiejętności i niedostateczna implementacja.			
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3

na studiach niestacjonarnych	3	0,7	3	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Projekty częściowe wykonywane w domu	24		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	15		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	18		
	Projekty częściowe wykonywane w domu	22		
	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	35		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Michał Nowak				

Technical level design1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Technical level design1			S2-62-TLEVD1-3 N2-62-TLEVD1-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		32			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem jest przekazanie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie, który po ukończeniu kursu zapewni studentowi wiedzę na temat technologicznej części projektowania poziomów, oraz umiejętności umożliwiające sprawne wykorzystywanie każdego aspektu silnika, oraz umiejętności dopasowania się do wytycznych technologicznych u przyszłego pracodawcy.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada wiedzę na temat narzędzi oferowanych przez silnik. – Rozumie strukturę obiektową silnika Unreal Engine 4	Dyskusja, prezentacja, ćwiczenia warsztatowe	Projekt	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Tworzy złożone narzędzia proceduralne – Skryptuje proste mechaniki na poziomach – Przeprowadza proste optymalizacje na poziomach	Ćwiczenia warsztatowe, prezentacja	Projekt	MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
kompetencji społecznych	– Jest w stanie dopasować się do wytycznych technologicznych przyszłego pracodawcy	Dyskusja, prezentacja	Projekt	MK2P_K02 MK2P_K03	P7U_K P7S_KR P7S_KK P7S_KO
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studentom przedstawione zostaną elementy składowe silnika Unreal Engine 4, podstawy działania blueprintów - wizualnej reprezentacji kodu C++ używanej do skryptowania wewnątrz silnika. Oprócz tego studenci nabędą wiedzę dotyczącą podstaw optymalizacji sprzętowej z wykorzystaniem silnikowych narzędzi. Zapoznają się także z potencjalnymi wytycznymi technologicznymi, które mogą spotkać pracując nad komercyjnymi projektami interaktywnymi.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					

1. Zaawansowana struktura obiektów w silniku
2. Zaawansowane skryptowanie
3. Procedural tools - linijka
4. Procedural tools - Torowisko na spline
5. Procedural tools - kable i łańcuchy
6. Procedural tools - Poruszanie obiektami wzdłuż spline'a
7. Level streaming
8. Zaawansowana struktura podpoziomów przypisanych do poziomu Persistent.
9. Optymalizacja - Draw Calls
10. Optymalizacja - Statyczna geometria
11. Optymalizacja - Overlap eventy, kolizje, interakcje fizyczne obiektów dynamicznych.
12. Optymalizacja - Translucency vs Masked vs Opaque
13. Optymalizacja - Level of Detail system
14. Optymalizacja - DrawDistances, software occlusion
15. Optymalizacja - Profiler tool.

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

1. Profiler tool documentation <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/TestingAndOptimization/PerformanceAndProfiling/Profiler/>
2. Blueprint Essentials series: <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/TestingAndOptimization/PerformanceAndProfiling/Profiler/>
3. Getting Started With Level Streaming Live Training <https://www.youtube.com/watch?v=GkDg9GPpzXE>

Literatura uzupełniająca

Zasady i warunki zaliczenia:

Prezentacja przykładowego blockoutu poziomu: Poziom musi działać w odpowiednim klatkażu, posiadać proste prototypy mechanik oraz poprawnie zaimplementowane ładowanie i wyładowywanie poziomów.

Skala ocen:

- **Bardzo dobry (5,0): 91%-100%** Projekt wykazuje zaawansowane umiejętności w zakresie struktury obiektów, skryptowania oraz optymalizacji w Unreal Engine 4. Wszystkie elementy są profesjonalnie wykonane, a poziom jest kompletny i dobrze zoptymalizowany, uwzględniając zaawansowane techniki proceduralne i optymalizacyjne.
- **Dobry plus (4,5): 81%-90%** Projekt jest dobrze wykonany, ale może wymagać drobnych poprawek. Student wykazuje solidne umiejętności w zakresie struktury obiektów, skryptowania oraz optymalizacji, ale niektóre aspekty mogą być nieco niedopracowane.
- **Dobry (4,0): 71%-80%** Projekt spełnia podstawowe wymagania, ale zawiera pewne braki lub błędy w zakresie struktury obiektów, skryptowania lub optymalizacji. Student wykazuje dobrą znajomość narzędzi, ale projekt wymaga kilku usprawnień.
- **Dostateczny plus (3,5): 61%-70%** Projekt wykazuje podstawowe umiejętności w zakresie Unreal Engine 4. Student spełnia minimalne wymagania, ale projekt zawiera błędy lub braki, które wymagają poprawy, szczególnie w zakresie optymalizacji i skryptowania.
- **Dostateczny (3,0): 50%-60%** Projekt jest podstawowy i zawiera liczne błędy. Student spełnia minimalne wymagania przedmiotu, ale wymagana jest znaczna poprawa w zakresie implementacji i optymalizacji.
- **Niedostateczny (2,0): poniżej 50%** Projekt jest niewystarczający, niekompletny lub zawiera poważne błędy. Student nie spełnia wymagań przedmiotu w zakresie struktury obiektów, skryptowania i optymalizacji.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,3	3

na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	32		
	Przygotowanie zaliczenia	28		
	Przygotowanie do zajęć	15		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16		
	Przygotowanie zaliczenia	37		
	Przygotowanie do zajęć	22		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Piotr Cieślak				

Mechaniki wybranych gatunków

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Mechaniki wybranych gatunków1			S2-62-MECHG1-3 N2-62-MECHG1-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student uzyskał wiedzę o metodyce badań, analizy, stratyfikacji i wyodrębnienia mechanik gier komputerowych, uzyskał wiedzę z zakresu projektowania mechanik w różnorodnych “gatunkowo” grach, miał świadomość relacji między nimi w grach i w jaki sposób branża konstruuje twory zwane “gatunkami gier”.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada i wykorzystuje pogłębioną i istotną w projektowaniu mechanik wiedzę na temat przygotowywania dokumentacji	Prezentacja, dyskusja	Prezentacja	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
	– Nazywa mechanikę na niskopoziomowej płaszczyźnie koncepcyjnej i rozumie zasady funkcjonowania gatunków i odmian gatunkowych gier			MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
	– Wskazuje i charakteryzuje wykorzystanie mechanik w różnych dziełach z dziedziny gier komputerowych			MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	– Dostosowuje użycie mechaniki w odpowiednim kontekście holistycznej konstrukcji gry	Dyskusja, ćwiczenia warsztatowe	Projekt indywidualny	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
	– Porządkuje wybrane elementy mechanik celem tworzenia nowych			MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW
	– Potrafi zaprojektować wybrane mechaniki od początku (model koncepcyjny) do końca (prototyp)			MK2P_U09	P7S_UK P7S_UO
kompetencji społecznych	– Jest otwarty na koncept wyczerpania się pojęcia gatunkowości gier	Dyskusja	Udział w dyskusji	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK
	– Jest świadom przyczyn gatunkowania gier – Jest świadom niedoskonałości projektowanych mechanik i			MK2P_K04	P7S_KR P7S_KO

	wykazuje wrażliwość w ocenie pracy innych twórców				
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci zapoznają się z podstawami metodyki budowania mechanik w grach. Nabędą wiedzę o niskopoziomowych metodach wyodrębniania mechanik, celów umieszczania ich w grach i następstw tych działań. Poznają metody przygotowania dokumentacji mechanik potrzebną przy ich implementacji. Nabędą kompetencji do projektowania mechanik. Zajęcia w tym module skoncentrowane są na stworzeniu gry opartej na wybranej przez siebie mechanice.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
1. Definicja mechaniki 2. Gatunkowość gier jako pieśń przeszłości 3. Przenikanie i hybrydy gatunkowe 4. Metagatunkowość gier 5. Określanie ram mechaniki 6. Dokumentowanie mechaniki - design 7. Dokumentowanie mechaniki - spis programistyczny 8. Projektowanie mechanik 9. System wzajemnej współpracy mechanik 10. Prototypowanie mechanik 11. Kryteria oceny prototypu mechaniki 12. Dopracowanie projektu mechaniki na podstawie syntezy wniosków					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
1. L.Laurie <i>Building your game mechanics – tips from the league of gamemakers</i>, leagueofgamemakers.com 2. A.Dori, <i>Designing your game mechanics based on player types</i>, uxdesign.cc 3. D.Mullich, <i>The mechanics of Game Genres</i>, davidmullich.com 4. N. Burmester <i>The Bartle Test of Gamer Psychology – Gamer types</i>, gamify.com					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					
Student aby zaliczyć przedmiot, musi przygotować koncept mechaniki, na podstawie której następnie wykona dowolną techniką prototyp całej gry, a także wykazać się frekwencją na poziomie 75%. Łącznie do zdobycia w semestrze: 100 punktów, z czego: - 80 za projekt - 10 za aktywność - 10 za frekwencję Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem: · bardzo dobry – 91%-100% · dobry plus – 81%-90% · dobry – 71%-80% · dostateczny plus– 61%-70% · dostateczny – 50%-60% · niedostateczny poniżej 50%.					
Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć				
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym		
na studiach stacjonarnych	3	1,7	1,8		
na studiach niestacjonarnych	3	1	1,5		
Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):					

na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	42		
	Przygotowanie prezentacji	33		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	24		
	Przygotowanie prezentacji	33		
	Przygotowanie projektu	18		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Maciej Jaroszewicz			2022	

Quest writing

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Quest writing			S2-62-QUWRIT-3 N2-62-QUWRIT-3		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat zasad budowy questów w grach video. Umiejętnie budował przebieg narracyjny, dialogi między postaciami, relacje i stawkę w ramach przebiegu questa jak także umiał stowrzyc quest z narracją nieliniową i wyborami, które mają sens z punktu widzenia pracy nad całym projektem danego tytułu gry.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– W pogłębionym stopniu wyjaśnia, w jaki sposób tworzyć umiejętnie zadania graczy w obrębie fabuły gier z wykorzystaniem języka komunikacji stosowanego w odpowiednich gatunkach	Dyskusja	Prezentacja projektu questa	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W07 MK2P_W10	P7U_W P7S_WG P7U_W P7S_WG P7U_W P7S_WG P7S_WG
umiejętności	– Potrafi zaprojektować przebieg własnego questa pobocznego zgodnego z tematem i specyfiką projektu	Projekt ćwiczenie	Prezentacja projektu questa	MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
Umiejętności	– Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu gatunku danego medium do optymalnego zaprojektowania relacji między postaciami w queście	Projekt ćwiczenie	Prezentacja projektu questa	MK2P_U10	P7U_U P7S_UW
Kompetencje społeczne	– Potrafi zaprojektować narracje jako formę komunikatu interpersonalnego na linii gracz-gra	Projekt ćwiczenie	Prezentacja projektu questa	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					

Studenci w trakcie ćwiczeń poznają podstawy wiedzy dotyczące zasad tworzenia questów do gier video. Zajęcia są tak skonstruowane, aby wiedza teoretyczna z zajęć przekładała się bezpośrednio na ćwiczenia praktyczne. Studentom zostają zaprezentowane przebiegi questów z gier oraz ich scenariusze z biblioteki własnej prowadzącego lub napisane celowo pod zajęcia w celach edukacyjnych. Następnie studenci mają możliwość sprawdzić opanowaną wiedzę przy tworzeniu własnego questu zgodnego z typem gry i specyfikacją projektu.

Treści kształcenia – wykład

1. Zasady tworzenia questu do gry
2. Narracyjny przebieg questu
3. Relacje między postaciami w questach – zasady konstrukcji, typy relacji
4. Przebieg nieliniowy questów – wprowadzenie teoretyczne

Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Wykorzystanie wiedzy praktycznej w celu stworzenia własnych questów do gier i zaprojektowania ich przebiegów.
2. Praca nad specyfiką projektu, praca z mapą gry – dostosowanie questu pod już sporządzone gameplayowe możliwości gry w celu przećwiczenia pracy w symulacji realnego środowiska game-devowego, gdzie liczy się mocno praca nad detalami.
3. Projektowanie relacji między postaciami w dialogach z wyborami
4. Typy rozwiązań dramaturgicznych, twisty i zwroty akcji w questach gier. Planowanie questów z uwzględnieniem ich typów w dalszej części rozgrywki.
5. Dodatkowe materiały w questach – znajdkki, książki, dokumenty i ich funkcja w budowaniu immersji w przebiegu questu.

Literatura podstawowa

Materiały przygotowane przez prowadzącego

Lista gier dedykowana danej grupie (i platformom, z których studenci korzystają na co dzień) modelowana na potrzeby grupy i zajęć

Literatura uzupełniająca

Zasady i warunki zaliczenia:

Podstawową zaliczenia jest obecność, a także realizacja projektu zaliczeniowego, który polega na przygotowaniu questu do gry zgodnego z zasadami i specyfiką projektu. Student ma dostosować zaproponowane przez siebie rozwiązania do opisanych wcześniej warunków gameplayowych, terenowych i ograniczeń technicznych. Może otrzymać dziesięć punktów za zadanie. Z tego:

- 3 punkty – za zgodność ze specyfiką projektu questu i jego wymaganiami.
- 2 punkty – za pomysł i jego logiczne wykonanie.
- 2 punkty- za poprawność językową i zgodność z formatem.
- 3 punkty- za stworzenie naturalnej i wiarygodnej relacji pomiędzy postaciami w questie.

Podstawą oceny, dla wyżej wymienionych elementów składowych oceny końcowej, będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:

bardzo dobry – 91%-100%
 dobry plus – 81%-90%
 dobry – 71%-80%
 dostateczny plus – 61%-70%
 dostateczny – 50%-60%
 niedostateczny poniżej 50%.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3
na studiach niestacjonarnych	3	0,7	3
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	75 godzin		
na studiach niestacjonarnych	75 godzin		

na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie zaliczenia	22		
	Przygotowanie do zajęć	17		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	18		
	Przygotowanie zaliczenia	30		
	Przygotowanie do zajęć	27		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Szymon Stoczek				

Psychologia gier

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Psychologia gier			S2-62-PSYCHGI-4 N2-62-PSYCHGI-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		46			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie rozpoznawania możliwości zastosowania wybranych zagadnień z psychologii w projektowaniu gier (uwaga, pamięć, rodzaje narracji), wykorzystanie gier we wspomaganiu procesów terapeutycznych, rozpoznawaniu symptomów problematycznego używania gier					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu wybranych zagadnień psychologii istotnych dla przebiegu projektowania gier	Dyskusja, prezentacja	Praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W08	P7S_WK
umiejętności	– Rozpoznaje możliwości zastosowania wiedzy z zakresu psychologii w tworzeniu gry	Analiza przykładów, przygotowanie pracy zaliczeniowej	Praca zaliczeniowa	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW
kompetencji społecznych	– Rozpoznaje ważne społeczne zapotrzebowania na które może być wrażliwa gra	dyskusja	dyskusja	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
Zajęcia z psychologii gier dla kierunku game design mają za zadanie zapoznać przyszłych twórców gier z wybranymi zagadnieniami z psychologii, które z jednej strony będą pomagały im tworzyć gry, dopasowane do możliwości poznawczych graczy, a z drugiej strony rozpoznawać i odpowiadać na nowe zapotrzebowania wynikające nie tylko ze sfery ludycznej, ale też szeroko rozumianego wspierania społecznych potrzeb					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					

1. jak działa pamięć? pamięć operacyjna, pamięć przestrzenna a działanie mózgu, modyfikacje pamięci długotrwałej (dotyczące treści i ładunku emocjonalnego, "fałszywe wspomnienia"), mnemotechniki.
2. psychologia uwagi- procesy zachodzące podczas koncentrowania uwagi, efekt selektywnej uwagi
3. Flow (przepływ)- jako przykład ekstremalnej koncentracji uwagi i towarzyszące mu efekty.
4. efekty fabularne wynikające z celowego wprowadzania zmian pozostających poza świadomą uwagą (na przykładzie filmów)
5. Wyprawa Bohatera- monomit Campbella w filmach, książkach, grach, uwarunkowanie psychologiczne takiego wzorca narracji
6. archetypy w Podróży Bohatera inaczej- wg C. Pearson
7. Kolory jako metakomunikacja na poziomie obsługi gry przez gracza, narzędzie narracji, "kod emocjonalny", dialog z odbiorcą, dialog z (pop)kulturą i jej wytworami (filmy, animacje, gry komputerowe)
8. gry w terapii (PDSM, medycyna, terapia bólu, itd)
9. problematyczne używanie gier, metody terapii i profilaktyki
10. inne spojrzenie na tworzenie relacji w grze- role grupowe Belbina.

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

1. Belbin M., Twoja rola w zespole (Team Roles at Work), Gdańskie Wydawnictwa Psychologiczne, Gdańsk 2008
2. Campbell J., Bohater o tysiącu twarzy. Poznań: Zysk i S-ka, 1997
3. Bellantoni P., Jeśli to fiolet, ktoś umrze. Teoria koloru w filmie. Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2009
4. McCann V., Johnson R., Zimbardo P., Psychologia. Kluczowe koncepcje. Tom 2. Motywacja i uczenie się Wydawnictwo Naukowe PWN

Literatura uzupełniająca

1. Pearson C., Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes To Help Us Find Ourselves and Transform Our World, San Francisco; HarperElixer, 1991.
2. Chabris Ch., Simons D. Niewidzialny goryl. Dlaczego intuicja nas zawodzi? Wydawnictwo: Laurum

Zasady i warunki zaliczenia:

Udział w zajęciach: Aktywne uczestnictwo w zajęciach wykładowych i ćwiczeniach.

Aktywność: Regularne uczestniczenie w dyskusjach i angażowanie się w zajęcia.

Praca pisemna (tryb stacjonarny): Przygotowanie pracy zaliczeniowej dotyczącej psychologicznych aspektów projektowania gier, w tym rozpoznawanie możliwości zastosowania wybranych zagadnień psychologicznych w tworzeniu gier oraz analiza przykładów z zakresu terapii i problematycznego używania gier.

- **Bardzo dobry (5,0): 91%-100%** Praca pisemna wykazuje głęboką znajomość psychologicznych aspektów projektowania gier i ich zastosowania. Student efektywnie integruje wiedzę z psychologii z projektowaniem gier oraz prezentuje zaawansowaną analizę zagadnień terapeutycznych i problematycznego używania gier. Aktywność na zajęciach jest wysoka.
- **Dobry plus (4,5): 81%-90%** Praca jest dobrze przygotowana, wykazuje solidne zrozumienie psychologicznych aspektów gier i ich zastosowania. Student skutecznie integruje wiedzę z psychologii z projektowaniem gier i analizuje zagadnienia terapeutyczne i problematyczne, choć niektóre aspekty mogą wymagać drobnych poprawek. Aktywność na zajęciach jest dobra.
- **Dobry (4,0): 71%-80%** Praca spełnia podstawowe wymagania, wykazuje dobrą znajomość psychologicznych aspektów projektowania gier, ale zawiera pewne braki w analizie lub integracji wiedzy. Student dobrze uczestniczy w zajęciach, ale wymagana jest poprawa w niektórych obszarach.
- **Dostateczny plus (3,5): 61%-70%** Praca pisemna jest podstawowa i zawiera pewne błędy w analizie psychologicznych aspektów projektowania gier. Student spełnia minimalne wymagania, ale projekt wymaga poprawy w zakresie integracji wiedzy i analizy terapeutycznej. Aktywność na zajęciach jest przeciętna.
- **Dostateczny (3,0): 50%-60%** Praca jest niewystarczająca, zawiera istotne braki w zakresie analizy psychologicznych aspektów projektowania gier. Student spełnia minimalne wymagania przedmiotu, ale wymagana jest znaczna poprawa w zakresie wiedzy i aktywności na zajęciach.
- **Niedostateczny (2,0): poniżej 50%** Praca jest niekompletna lub zawiera poważne błędy w analizie psychologicznych aspektów gier. Student nie spełnia wymagań przedmiotu w zakresie wiedzy i aktywności na zajęciach.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,8	0	
na studiach niestacjonarnych	3	0,5	0	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	46		
	Przygotowanie zadań w domu	29		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	12		
	Przygotowywanie pracy zaliczeniowej	63		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Dorota Chmielewska Łuczak				

Praca z silnikiem Unity3

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Praca z silnikiem Unity3			S2-62-PSUNI3-4 N2-62-PSUNI3-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do zaawansowanej pracy nad strukturą i kontrolą zaawansowanych projektów zawierających elementy rozgrywki z różnych gatunków gier i ich implementacji do silnika Unity 3D					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– W pogłębionym stopniu wyjaśnia fazy opracowania projektów w silniku Unity, szczegółowo opisując poszczególne etapy, takie jak planowanie, produkcja prototypu, implementacja skryptów, integracja elementów graficznych i dźwiękowych, optymalizacja, testy jakościowe oraz faza postprodukcji, uwzględniając zarządzanie zasobami, iteracje i wdrażanie poprawek.	Prezentacja	Projekt, dyskusja na zajęciach	MK2P_W06 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Dokonuje kompleksowej analizy potrzeb projektu kreatywnego, biorąc pod uwagę ograniczenia techniczne i dostępne zasoby. Opracowuje zaawansowane projekty w Unity, integrując szczegółowe elementy rozgrywki, wielowarstwowe sceny z dopracowaną dynamiką i złożonymi interakcjami w środowisku 3D, wykorzystując zaawansowane techniki implementacji i optymalizacji.	Prezentacja, dyskusja	projekt	MK2P_U02 MK2P_U04 MK2P_U05 MK2P_U06 MK2P_U09	P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UO P7S_UW P7S_UK P7S_UO
kompetencji społecznych	– W pełni przygotowany do pracy w zespołach tworzących aplikacje gamingowe i użytkowe w Unity,	Projekt zaliczeniowy	Prezentacja projektu	MK2P_K03	P7S_KO

	korzystając z zaawansowanych umiejętności komunikacyjnych. Koordynuje pracę zespołu, zarządza komunikacją między działami, prowadzi spotkania projektowe oraz rozwiązuje konflikty, dbając o spójność i efektywność współpracy.				
Opis przedmiotu					
Założeniem przedmiotu jest wypracowanie u studentów nauki systematycznej kontroli optymalizacji projektu gamingowej w silniku unity, by posiadali oni zdolność kontroli procesów implementacji nowych komponentów gry, jak również nadzorowali spójność tychże z systemami gry oraz silnika unity					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					
– Importowanie modelu postaci i jej zachowań do gry oraz jej konfiguracja. – Programowanie sterowania. – Optymalizacja i nadzór na obsługą kamery (w zależności od gatunku) – Implementacja przygód bohatera w oparciu o dokument fabularny – Dodawanie dźwięków i efektów audiowizualnych – Użycie podstaw symulacji fizycznych w Unity oraz połączeń fizycznych pomiędzy obiektami. – Optymalizacja środowiska do kompilacji dla urządzeń mobilnych (Android).					
Treści kształcenia – Wybierz element					
Literatura podstawowa					
Bartneck, C., Soucy, M., Fleuret, K., & Sandoval, E. B. (2015, August). The robot engine—Making the unity 3D game engine work for HRI. In <i>2015 24th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication (RO-MAN)</i> (pp. 431-437). IEEE. da Silva Lima, G. B., de Araújo, C. S., Rodriguez, L. C., Pinheiro, C. L., & da Silva Junior, J. M. DEVOPS METHODOLOGY IN GAME DEVELOPMENT WITH UNITY3D					
Literatura uzupełniająca					
Zasady i warunki zaliczenia:					

Oddanie ćwiczeń z Unity: Ukończyć zadane ćwiczenia w Unity, uzyskując co najmniej 60% poprawnych rozwiązań.

Projekt zaliczeniowy: Przygotować i zaprezentować projekt zaliczeniowy, który powinien obejmować zaawansowane aspekty pracy w Unity, takie jak importowanie modeli, programowanie sterowania, optymalizacja środowiska, implementacja dźwięków i efektów oraz symulacje fizyczne.

Skala ocen:

- **Bardzo dobry (5,0): 91%-100%** Student wykazuje pełne opanowanie zaawansowanych funkcji Unity, w tym efektywne zarządzanie projektami, optymalizację, implementację zaawansowanych mechanik i integrację elementów audiowizualnych. Prace są wykonane bezbłędnie, a prezentacja projektu jest doskonała.
- **Dobry plus (4,5): 81%-90%** Student dobrze opanował funkcje Unity, z dobrym zarządzaniem projektami i optymalizacją. Prace są poprawne, ale mogą wymagać drobnych poprawek. Prezentacja projektu jest na wysokim poziomie.
- **Dobry (4,0): 71%-80%** Student pokazuje solidną znajomość Unity, ale prace mogą zawierać pewne niedociągnięcia w zakresie optymalizacji lub integracji elementów. Projekt jest dobrze wykonany, ale wymaga poprawek.
- **Dostateczny plus (3,5): 61%-70%** Student spełnia minimalne wymagania, ale prace wymagają znacznych poprawek w zakresie optymalizacji i zarządzania projektami. Prezentacja projektu jest poprawna, ale nie w pełni rozwinięta.
- **Dostateczny (3,0): 50%-60%** Student wykonuje prace na minimalnym poziomie, jednak zawiera one istotne błędy w zakresie funkcjonalności i optymalizacji. Prezentacja projektu jest niedostateczna, wymagająca znacznej poprawy.
- **Niedostateczny (2,0): poniżej 50%** Prace są niekompletne lub zawierają poważne błędy w zakresie zaawansowanej pracy z Unity. Projekt jest niedostateczny, a student nie spełnia podstawowych wymagań przedmiotu.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3	
na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3	
Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	36		
	Przygotowanie zadań zaliczeniowych	29		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16		
	Przygotowanie do zajęć	20		
	Przygotowanie zadań zaliczeniowych	39		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Grzegorz Kosior				

Praca z silnikiem Unreal3

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Praca z silnikiem Unreal3			S2-62-PSUNR3-4 N2-62-PSUNR3-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		36			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Umiejętność wykorzystania zaawansowanych funkcjonalności silnika Unreal Engine 4. Tworzenie animacji w UE4. Tworzenie zachowań przeciwników w UE4. Tworzenie fizycznych obiektów w UE4.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyk k poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– definiuje i omawia komponenty technologiczne i projektowe gier komputerowych związane z fazami – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji i rolą pracy z silnikiem w cyklu produkcyjnym	Prezentacja	Projekt zaliczeniowy	MK2P_W06 MK2P_W09	P7S_WG P7U_W P7S_WG
umiejętności	– Właściwie określa priorytety służące realizacji projektu gry komputerowej realizowanej na potrzeby własne lub w ramach zleceń. – Operuje fachową terminologią z zakresu grafiki i obsługi silnika Unreal umożliwiającą realizację profesjonalnych projektów	Prezentacja, dyskusja	Projekt zaliczeniowy	MK2P_U04 MK2P_U11	P7S_UO P7S_UW P7S_UU P7U_U P7S_UW P7S_UK
kompetencji społecznych	– Potrafi terminowo zrealizować prototyp wybranego aspektu gry komputerowej, dostarczając na czas efekty swojej pracy wraz z jej krytyczną oceną w formie prezentacji, zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym	Projekt zaliczeniowy	Prezentacja projektu	MK2P_K03 MK2P_K04	P7S_KO P7S_KR P7S_KO
Opis przedmiotu					
Doskonalenie umiejętności tworzenia gier w UE4. Wykorzystanie zaawansowanych funkcjonalności UE4. Tworzenie AI, animacji, obiektów fizycznych.					

Treści kształcenia – wykład	
Treści kształcenia – ćwiczenia	
1. Animacje	a. składowe elementy: szkielet, animacja, animation blueprint b. retargetowanie animacji c. tworzenie prostego blueprynta animacyjnego d. Animation Mongages e. zaawansowane: blend space, layer blend
2. AI	a. podstawy działania, behavior tree i black board b. sequence, selector, tasks, decorators, services c. debuggowanie AI d. zmysły
3. Fizyka	a. parametry i ich modyfikowanie: siły, impulsy b. łączenie obiektów fizycznych ze sobą c. niszczone obiekty
Treści kształcenia – Wybierz element	
Literatura podstawowa	
1.	Unreal Engine Documentation - https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/
2.	Unreal Engine Forum - https://forums.unrealengine.com/
Literatura uzupełniająca	
Zasady i warunki zaliczenia:	

Obecność na zajęciach:

>= 50% obecności – 3,0
>= 62.5% obecności – 3,5
>= 75% obecności – 4.0

Projekt zaliczeniowy:

Podstawowy zakres:

Projekt w Unreal Engine 4 wykorzystujący wiedzę zdobytą podczas zajęć w podstawowym zakresie.
Ocena za taki projekt to maksymalnie 4,0, jeśli obecność wynosi co najmniej 75%.

Rozbudowany zakres:

Projekt w Unreal Engine 4 stworzony z użyciem wiedzy wykraczającej poza zakres materiału przerabianego na zajęciach.

Możliwość uzyskania dodatkowych punktów:

+1,0 – Projekt w UE4 wykorzystujący wiedzę podstawową.
+2,0 – Projekt w UE4 stworzony z wiedzą wykraczającą poza zakres zajęć.

Skala ocen:

- Bardzo dobry (5,0):

Obecność wynosi co najmniej 75%.

Projekt w UE4 wykraczający poza podstawowy zakres materiału.

- Dobry plus (4,5):

Obecność wynosi co najmniej 62.5%.

Projekt w UE4 wykorzystujący wiedzę wykraczającą poza podstawowy zakres materiału.

- Dobry (4,0):

Obecność wynosi co najmniej 75%.

Projekt w UE4 w podstawowym zakresie.

- Dostateczny plus (3,5):

Obecność wynosi co najmniej 62.5%.

Projekt w UE4 w podstawowym zakresie, ale wymaga pewnych poprawek.

- Dostateczny (3,0):

Obecność wynosi co najmniej 50%.

Projekt w UE4 na minimalnym poziomie, wymagający istotnych poprawek.

- Niedostateczny (2,0):

Obecność poniżej 50% lub projekt niedostateczny, nie spełniający podstawowych wymagań.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,4	3
na studiach niestacjonarnych	3	0,6	3
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	75 godzin		
na studiach niestacjonarnych	75 godzin		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta
	Udział w zajęciach	36	

	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	39		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	16	Przygotowanie pracy zaliczeniowej	29
	Projekty częściowe wykonywane w domu	30		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Michał Nowak				

Technical level design2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Technical level design2			S2-62-TLEVD2-4 N2-62-TLEVD2-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		44			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18			
Cele kształcenia					
Celem kursu jest rozszerzenie wiedzy zdobytej przez studentów podczas modułu Technical Level Design 1, oraz wzbogacenie i rozbudowanie jej o nowe elementy, takie jak tworzenie animacji w silniku, budowa i skryptowanie narzędzi w edytorze, oraz kolejne narzędzia służące optymalizacji. Po zakończeniu kursu studenci powinni rozumieć wszystkie wykorzystywane przez designerów składowe elementy silnika i zawarte w nim narzędzia na średnio-zaawansowanym poziomie.					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	– Rozumie, w jaki sposób poszczególne składowe silnika wchodzi ze sobą w interakcję i komunikują się ze sobą.	Dyskusja, prezentacja	Projekt	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG
	– Potrafi tworzyć proste animacje na poziomach – Potrafi stworzyć proste narzędzia dla level designerów. – Potrafi rozwiązywać średnio zaawansowane problemy optymalizacyjne	Ćwiczenia warsztatowe, prezentacja	Projekt	MK2P_U06	P7S_UW
kompetencji społecznych	– Jest w stanie poprawnie komunikować potrzeby narzędziowe – Potrafi określać zapotrzebowanie czasowe poszczególnych elementów produkcji	Dyskusja, prezentacja	Projekt	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć dotychczasowa wiedza technologiczna o składowych silnika Unreal Engine 4 zostanie wzbogacona o kolejne elementy i narzędzia wykorzystywane przy komercyjnych produkcjach interaktywnych, takie jak animacja, tworzenie renderów, czy generowanie narzędzi dla siebie i współpracowników. Oprócz tego pokrótce zaprezentowany zostanie silnik Unreal Engine 5 w ramach przygotowania do pracy za kilka lat, kiedy ten stanie się standardem.					
Treści kształcenia – wykład					
Treści kształcenia – ćwiczenia					

1. Sequencer tool - podstawy
2. Sequencer tool – animowanie geometrii
3. Sequencer tool – animowanie skeletal meshes
4. Współpraca skryptów na poziomie z sequencer tooliem
5. Renderowanie sekwencji do video
6. Editor tools – unreal editor widget
7. Editor tools – blutility
8. Editor tools – custom editor events
9. Editor tools – cheat manager
10. Operacje na poziomach – world compositor
11. Operacje na poziomach – przedstawienie nomenklatury produkcyjnej
12. Optymalizacja – Profilowanie GPU
13. Optymalizacja - Różnice platformowe między PC a konsolami
14. Wstęp do Unreal Engine 5 – Nanite system
15. Wstęp do Unreal Engine 5 - Różnice między silnikami

Treści kształcenia – Wybierz element

Literatura podstawowa

Animation Tricks of the Trade <https://www.youtube.com/watch?v=zEYITZUHpo4>

Nanite | Inside Unreal <https://www.youtube.com/watch?v=TMorJX3Nj6U&t=609s>

GPU Profiler documentation <https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/TestingAndOptimization/PerformanceAndProfiling/GPU/>

Cinematics with Sequencer <https://www.youtube.com/watch?v=uEnfMV-4afA&list=PLdh88bpMSAhLvnH3YGE4zpy47G8xvY078>

Literatura uzupełniająca

Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany zaprezentować autorski "set piece scene" z użyciem narzędzi omawianych na zajęciach, takich jak narzędzia animacyjne (Sequencer tool), narzędzia edytora (blutility, custom editor events), operacje na poziomach oraz techniki optymalizacyjne. Projekt ten musi odzwierciedlać średnio zaawansowany poziom pracy z narzędziami Unreal Engine 4, z uwzględnieniem aspektów optymalizacji i funkcjonalności narzędziowych.

Ocena końcowa będzie opierać się na:

Prezentacji projektu – Student musi przedstawić projekt na zajęciach, omawiając proces twórczy, wyzwania napotkane podczas pracy oraz zastosowane rozwiązania techniczne.

Kryteria techniczne – Projekt powinien wykorzystywać zaawansowane funkcje animacji, narzędzia edytora oraz optymalizacje GPU, z ewentualnym uwzględnieniem nowych funkcji z Unreal Engine 5, takich jak Nanite.

Ocena końcowa – Opiera się na stopniu zaawansowania projektu oraz zgodności z materiałem z zajęć, według poniższej skali:

- **bardzo dobry** – 91%-100% – Projekt spełnia wszystkie wymagania, prezentuje wysoki poziom zaawansowania technicznego, optymalizacji i innowacyjności.
- **dobry plus** – 81%-90% – Projekt spełnia większość wymagań, zawiera dobrze zaimplementowane rozwiązania techniczne.
- **dobry** – 71%-80% – Projekt jest zgodny z podstawowymi wymaganiami, ale brakuje niektórych bardziej zaawansowanych elementów.
- **dostateczny plus** – 61%-70% – Projekt zawiera podstawowe funkcjonalności, ale nie spełnia wszystkich wymagań co do optymalizacji i narzędzi.
- **dostateczny** – 50%-60% – Projekt jest zgodny z minimalnymi wymaganiami, jednak nie zawiera wszystkich elementów wymaganych do pełnego zaliczenia.
- **niedostateczny** – poniżej 50% – Projekt nie spełnia wymagań zaliczeniowych, brakuje kluczowych funkcji i optymalizacji.

Dodatkowe wymagania – Uczestnictwo w zajęciach oraz realizacja ćwiczeń praktycznych. Student musi być obecny na co najmniej 50% zajęć, a każdy brakujący element projektu może wpłynąć na obniżenie oceny końcowej.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć			
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym	
na studiach stacjonarnych	3	1,8	3	
na studiach niestacjonarnych	3	0,7	3	
łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):				
na studiach stacjonarnych	75 godzin			
na studiach niestacjonarnych	75 godzin			
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	44		
	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	31		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	18	Przygotowanie projektu zaliczeniowego	30
	Przygotowanie do zajęć	27		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Piotr Cieślak			2024	

Światotwórstwo w grach

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu		
Światotwórstwo w grach			S2-62-ŚWIAT-4 N2-62-ŚWIAT-4		
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski		
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia		
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne		
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design				
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty		
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element		
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		46			
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		16			
Cele kształcenia					
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą z zakresu projektowania światów na potrzeby gier cyfrowych oraz analogowych, by rozumiał znaczenie immersji oraz technik światotwórczych stosowanych w branży multimedialnej rozrywki					
Efekty kształcenia/uczenia się Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:		Metody nauczania	Sposób sprawdzania	Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku	Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji
wiedzy	- Definiuje i charakteryzuje formy światotwórcze stosowane w grach komputerowych i konsekwencje ich użycia ze względu na jakość i dynamikę świata oraz opowieści.	Dyskusja, Prezentacja	Prezentacja	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG
	- Rozpoznaje i objaśnia narzędzia osiągania określonych efektów w opowieści w związku ze światem przedstawionym			MK2P_W02	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W07	P7U_W P7S_WG
				MK2P_W10	P7S_WG
umiejętności	- Zna i umie zastosować techniki światotwórcze dedykowane poszczególnym konwencjom estetycznym	Ćwiczenia warsztatowe	Prezentacja, Projekt indywidualny	MK2P_U03	P7S_UW P7S_UU
	- Tworzy i opisuje świat gry w sposób umożliwiający jego realizację w procesie projektowym.			MK2P_U04	P7S_UO P7S_UW P7S_UU
				MK2P_U06	P7S_UW
kompetencji społecznych	- Jest świadom roli zespołu produkcyjnego, konieczności wyznaczenia kluczowych ról i pełnienia w nim różnorodnych funkcji ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności kształtowania profesjonalnych i efektywnych relacji z innymi.	Dyskusja, Ćwiczenia warsztatowe	Projekt grupowy	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK
				MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK
Opis przedmiotu					
W trakcie zajęć studenci zdobędą wiedzę i umiejętności związane z projektowaniem świata na potrzeby gry, jego esencji, głównych założeń, środowiska oraz elementy zależnych od konwencji świata.					

Treści kształcenia – wykład
Treści kształcenia – ćwiczenia
Światotwórstwo - definicje, typy światów i różnice między nimi (utopie, dystopie, allotopie etc.) Znaczenie mapy i sposoby jej tworzenia - od typologii przez funkcjonalności aż do zastosowania Esencje światów - magia, technologia, zasoby, hybrydy Najważniejsze elementy świata i ich systemowość (żywioły, religie, społeczeństwa) Specyfika światów fantasy Specyfika światów sci-fi Specyfika światów dystopijnych Specyfika światów post-apokaliptycznych Software do tworzenia światów najważniejsze światy fantasy i ich kosmogonia Wpływowe uniwersa sci fi oraz ich rozplanowanie Bohater a świat - relacje, problemy i koherencja Hermeneutyka światotwórstwa
Treści kształcenia – Wybierz element
Literatura podstawowa
Maj, K. M. (2014). Eutopie i dystopie. Typologia narracji utopijnych z perspektywy filozoficz noliterackiej. <i>Ruch Literacki</i>, (2). Maj, K. M. (2015). Transmedial world-building in fictional narratives. <i>IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft</i>, 11(2), 83-96. Maj, K. M. (2019). Antyutopia—o gatunku, którego nie było. <i>Zagadnienia Rodzajów Literackich</i>, 62(4), 9-29. Roszczyńska, M. (2009). <i>Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego: problemy poetyki</i>. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków. Kochanowicz, R. (2020). Opisać świat wspomnieniem. Antecedencje w najnowszych fabularyzowanych grach cyfrowych. In <i>Forum Poetyki</i> (No. 19, pp. 34-47). Uniwersytet Adama Mickiewicza.
Literatura uzupełniająca
Filipowicz, K. (2019). W kierunku doświadczenia. Specyfika budowania świata w grach Fumito Uedy. Hassler-Forest, D. (2016). <i>Science fiction, fantasy, and politics: Transmedia world-building beyond capitalism</i>. Rowman & Littlefield.
Zasady i warunki zaliczenia:

Student zobowiązany jest do przygotowania autorskiego projektu oraz wykazania się aktywnością na zajęciach, zarówno w części teoretycznej (wykłady), jak i praktycznej (ćwiczenia). Projekt zaliczeniowy musi obejmować stworzenie kompleksowego świata gry, który zostanie oceniony na podstawie następujących kryteriów:

Prezentacja autorskiego projektu: Student powinien stworzyć i zaprezentować kompletną wizję świata gry, uwzględniając takie elementy jak: typ świata (np. dystopia, utopia, fantasy, sci-fi), jego esencję (technologie, magia, zasoby), systemy społeczne, religie, a także szczegółowe relacje bohaterów z tym światem. Prezentacja powinna również obejmować mapy, struktury i zasady funkcjonowania zaprojektowanego uniwersum.

Praktyczne zastosowanie technik światotwórczych: W ocenie projektu brane będą pod uwagę umiejętności wykorzystania technik światotwórczych omawianych podczas zajęć. Student musi wykazać się zdolnością do projektowania spójnego, realistycznego i immersyjnego świata, który będzie zgodny z wybraną konwencją estetyczną i gatunkową (fantasy, sci-fi, dystopia, post-apokalipsa).

Warsztaty grupowe: Częścią oceny jest również praca w grupach, podczas której studenci będą mieli za zadanie tworzenie fragmentów światów gier oraz ich omawianie i modyfikowanie na podstawie wzajemnej krytyki. W tym aspekcie ważne będą kompetencje społeczne, takie jak umiejętność współpracy, pełnienie różnych ról w zespole oraz konstruktywne formułowanie opinii.

Aktywność na zajęciach: Studenci są zobowiązani do regularnej obecności i aktywnego uczestnictwa w zajęciach (dyskusje, warsztaty), co będzie miało wpływ na ostateczną ocenę.

Kryteria oceny:

Projekt zaliczeniowy – maksymalnie 40 punktów.

- Tworzenie i opisanie oryginalnego świata gry.
- Prezentacja zgodności z konwencją estetyczną i spójności narracyjnej.
- Poprawność zastosowania technik światotwórczych omawianych na zajęciach.
- Innowacyjność i kreatywność w podejściu do światotwórstwa.

Minimalna liczba punktów potrzebna do zaliczenia przedmiotu: 20 punktów.

Skala ocen:

- **21-24 punkty** – ocena dostateczna (3,0)
- **25-28 punktów** – ocena dostateczna plus (3,5)
- **29-33 punkty** – ocena dobra (4,0)
- **34-37 punktów** – ocena dobra plus (4,5)
- **38-40 punktów** – ocena bardzo dobra (5,0)

Dodatkowe wymagania:

- Uczestnictwo w co najmniej 50% zajęć.
- Terminowe dostarczenie projektu oraz jego prezentacja na zajęciach końcowych.

Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu	uzyskanych w ramach zajęć		
	ogółem	wymagających bezpośredniego udziału prowadzących	o charakterze praktycznym
na studiach stacjonarnych	3	1,8	2
na studiach niestacjonarnych	3	1	1,7
Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):			
na studiach stacjonarnych	75 h		
na studiach niestacjonarnych	75 h		
na studiach stacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta Nakład pracy

	Udział w zajęciach	46		
	Projekt zaliczeniowy	20		
	Przygotowanie do zajęć	9		
na studiach niestacjonarnych	Formy aktywności studenta	Nakład pracy	Formy aktywności studenta	Nakład pracy
	Udział w zajęciach	26		
	Projekt zaliczeniowy	30		
	Przygotowanie do zajęć	19		
Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia			Opracowanie/ aktualizacja:	
Adam Flamma			2022 / 2024	