



**DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA  
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 2022/2023**



## 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 .....  | 3  |
| 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. .... | 4  |
| 5.   | Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów.....  | 4  |
| 6.   | Sylwetka absolwenta.....   | 5  |
| II.  | Koncepcja kształcenia.....   | 6  |
| 1.   | Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni.....  | 6  |
| 2.   | Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami .....  | 8  |
| 3.   | Ogólne cele uczenia się .....  | 9  |
| 4.   | Tabela kierunkowych efektów uczenia się .....  | 10 |
| 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 .....            | 12 |
| 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 .....             | 13 |
| III. | Plan studiów .....   | 16 |
| 1.   | Struktura planu studiów .....  | 16 |
| 2.   | Stosowane sposoby metody dydaktyczne oraz weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia .....   | 16 |
| 3.   | Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS .....   | 17 |
| 4.   | Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych .....  | 18 |
| IV.  | Dodatkowe dokumenty do programu studiów .....  | 22 |
| 1.   | System ECTS .....  | 22 |
| 2.   | Załączniki: .....  | 23 |
|      | Załączniki 1. Plany studiów na kierunku „Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji”, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym prowadzonym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej z siedzibą we Wrocławiu dla cyklu kształcenia 2022/2023. ....                         | 23 |
|      | Załączniki 2. Macierz efektów uczenia się (załącznik).....   | 23 |
|      | Załączniki 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS (załącznik).....   | 23 |
|      | Załączniki 4. Karty przedmiotów (załącznik) .....  | 23 |



## 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<br>1814                            | niestacjonarne<br>1264 |
| 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. 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.).

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

Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia reguluje Uchwała nr 30/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej w sprawie zmiany uchwały Senatu nr 99/2021 w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe w Dolnośląskiej Szkole Wyższej w roku akademickim 2022/2023 z dnia 18 marca 2022 roku. Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów.

Rekrutacja na studia prowadzone przez DSW 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 | 102         | 85% |

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 | 18          | 15% |

**5. Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów**

| Nazwa wskaźnika   | Liczba punktów ECTS/Liczba godzin |                |
|---|-----------------------------------|----------------|
|   | stacjonarne                       | niestacjonarne |
| łącznie liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia  |                                   |                |
| – Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier  | 65,2                              | 43,8           |
| – Game design   | 60,7                              | 41,9           |
| łącznie liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne   |                                   |                |
| – Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier  | 96                                | 96             |
| – Game design   | 93                                | 93             |
| łącznie 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 odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne | 14                                | 14             |
| łącznie 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 odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne     | 120                               | 120            |
| łącznie liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru   | 77                                | 77             |
| łącznie 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 |
| <b>W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:</b>   |             |             |
| Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych / Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość. | 1814/164    | 1264/164    |

## 6. Sylwetka absolwenta

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji stanowi odpowiedź na złożoność i współczesnego świata cyfrowego oraz wzrost znaczenia globalnych trendów: procesów digitalizacji, ogólnoswiatowego 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 trend umiętnego 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 (85% 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 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 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 konceptualizacji, 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. Mając świadomość, że niezbędne jest także uwzględnienie w programie studiów problematyki komunikacji społecznej zdecydowano o wprowadzeniu nowych przedmiotów: Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji; Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; Język sztuk wizualnych; Teoria i historia nowych mediów; Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej.



W programie studiów 15% z ogólnej liczby punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, przypisano treściom programowym przynależnym do dyscypliny nauki o zarządzaniu i jakości. Program studiów jest tak skonstruowany, aby student zdobył umiejętności związane z zarządzaniem procesami projektowymi gier wideo oraz samodzielnym tworzeniem ich komponentów, znajdujące również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami (współcześnie m.in. reklama, wizualizacje architektoniczne, film fabularny). W programie założono także nabycie 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 poszerzenie 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, przed proces planowania estymacji i egzekucji, aż po finalną implementację i dalszy wsparcia po wydaniu projektu.

Absolwent rozwinię w trakcie studiów 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 umiejętności z zakresu zarządzania projektami kreatywnymi, 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”. Misją Uczelni jest to, aby swoją akademickość, innowacyjność i relacje z rynkiem pracy budowała w oparciu o takie wartości jak: podmiotowość studenta jako partnera i klienta wewnętrznego w realizacji podstawowych zadań uczelni oraz niezależne, społecznie zaangażowane projekty badawcze i rzetelność w badaniach naukowych.

DSW jest przestrzenią kształtowaną z myślą o studentach jako kluczowej grupie społeczności akademickiej. Uczelnia tworzy przestrzeń do praktycznej nauki, pracy, współdziałania, rozwoju wspólnie 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. DSW to miejsce, w którym doświadczają 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”.

Strategią 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 DSW. 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 Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu 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 gruntowe 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, konwersatoriów 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 m.in. media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne; dziennikarstwo i komunikacja społeczna, czy też informatyka, wpisujące się w obszar przemysłów kreatywnych, mediów cyfrowych i komunikacji elektronicznej. Na Wydziale jednostką odpowiedzialną za badania i kształcenie w zakresie multimediów jest Rada Programowa Kierunku, jak również członkowie zespołu naukowego w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach pod kierownictwem dra hab. Jana Stasieński prof. DSW.



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 Multimediów „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 obecnie pracuje nad projektem poświęconym reprezentacjom niepełnosprawności w mediach cyfrowych (dla organizacji PFRON), jak również w czasie przed pandemicznym 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. Dane Nielsen SuperData wskazywały, że już 2020 r. przychody branży gier sięgnęły 140 miliardów dolarów. Należy przy tym pamiętać również o wartościach dotyczących samego gamingu – obecnie na świecie mamy blisko 3,5 miliarda graczy (2022). Światowe studia projektowania gier oraz producenci filmowi i telewizyjni nieustannie poszukują specjalistów w takich dziedzinach, jak projektowanie gier, animacja 3D, cyfrowa postprodukcja filmowa, projektowanie interfejsów.

Według raportu Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości *The Game Industry of Poland* polscy producenci gier w samym 2020 roku zarobili blisko 970 milionów dolarów. 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, począwszy 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 nowopowstałymi 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 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 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 nowomediów 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 poszerzenie umiejętności praktycznych oraz zwiększenie samodzielności i zdolności do podejmowania samodzielnych decyzji kreatywnych i ekonomicznych w codziennej działalności oraz wzmocnienia 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<br>Po zakończeniu studiów <b>drugiego</b> stopnia na kierunku <b>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</b> profil <b>praktyczny</b> absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:   |
|--|---|
| <b>WIEDZA</b><br><b>absolwent zna i rozumie:</b> |   |
| MK2P_W01   | w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk i komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej |
| MK2P_W02   | w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych  |



|   |  |
|---|--|
| MK2P_W03  | w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem zasad zarządzania projektami oraz głównych tendencji i trendów rozwojowych w branży mediów i gier  |
| MK2P_W04  | w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami  |
| MK2P_W05  | w pogłębionym stopniu zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej  |
| MK2P_W06  | w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego  |
| MK2P_W07  | w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania  |
| MK2P_W08  | zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów i gier oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów   |
| <b>UMIEJĘTNOŚCI</b><br><b>absolwent potrafi:</b>                |  |
| MK2P_U01  | formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych, planując ich organizację i realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne, społeczne i polityczne                               |
| MK2P_U02  | dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie twórczego wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory  |
| MK2P_U03  | planować złożony projekt, z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując wykorzystywane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego   |
| MK2P_U04  | dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu, a także dyskutować o potencjalnych i rzeczywistych ryzykach i działaniach naprawczych  |
| MK2P_U05  | stworzyć złożony i skomplikowany projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe  |
| MK2P_U06  | planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia, dystrybucji produktów, wyboru odpowiednich kanałów medialnych promocji i rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania realizowanych projektów oraz kierować zespołem, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach |
| MK2P_U07  | poprawnie rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych   |
| MK2P_U08  | 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  |
| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b><br><b>absolwent jest gotów do:</b> |  |
| MK2P_K01  | odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów   |
| MK2P_K02  | działań na rzecz społeczeństwa we współpracy z podmiotami zewnętrznymi i ekspertami z zakresu mediów i innych dziedzin w wypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów, a także pełnienia różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych  |
| MK2P_K03  | przedsiębiorczego działania i zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów w sposób przedsiębiorczy i zgodny z zasadami współżycia społecznego, a także skutecznego porozumiewania się za pośrednictwem różnorodnych mediów  |
| MK2P_K04  | krytycznej oceny współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego, społecznego i prawnego oraz samodzielnego poszukiwania skutecznych rozwiązań problemów   |



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<br>Po zakończeniu studiów <b>drugiego stopnia</b><br>na kierunku <b>media kreatywne: projektowanie gier i animacji</b> profil <b>praktyczny</b><br>absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:  | Symbol charakterystyk     |
|--|--|---------------------------|
| <b>WIEDZA</b><br><b>absolwent zna i rozumie:</b> |  |                           |
| MK2P_W01   | w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk i komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej  | P7U_W<br>P7S_WG           |
| MK2P_W02   | w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych   | P7U_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK |
| MK2P_W03   | w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem zasad zarządzania projektami oraz głównych tendencji i trendów rozwojowych w branży mediów i gier  | P7S_WG                    |
| MK2P_W04   | w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami  | P7U_W<br>P7S_WG           |
| MK2P_W05   | w pogłębionym stopniu zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej  | P7S_WG                    |
| MK2P_W06   | w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego  | P7U_W<br>P7S_WG           |
| MK2P_W07   | w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania  | P7S_WG                    |
| MK2P_W08   | zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów i gier oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów   | P7S_WK                    |
| <b>UMIEJĘTNOŚCI</b><br><b>absolwent potrafi:</b> |  |                           |
| MK2P_U01   | formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych, planując ich organizację i realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne, społeczne i polityczne | P7U_U<br>P7S_UO           |
| MK2P_U02   | dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie twórczego wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory  | P7S_UW<br>P7S_UU          |
| MK2P_U03   | planować złożony projekt, z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując wykorzystywane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego   | P7S_UW<br>P7S_UU          |
| MK2P_U04   | dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu, a także dyskutować o potencjalnych i rzeczywistych ryzykach i działaniach naprawczych  | P7U_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK |
| MK2P_U05   | stworzyć złożony i skomplikowany projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe  | P7S_UW                    |



|   |  |                  |
|---|--|------------------|
| MK2P_U06  | planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia, dystrybucji produktów, wyboru odpowiednich kanałów medialnych promocji i rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania realizowanych projektów oraz kierować zespołem, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach | P7S_UO           |
| MK2P_U07  | poprawnie rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych   | P7S_UW           |
| MK2P_U08  | 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  | P7S_UK           |
| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b><br><b>absolwent jest gotów do:</b> |  |                  |
| MK2P_K01  | odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów   | P7S_KR<br>P7S_KK |
| MK2P_K02  | działań na rzecz społeczeństwa we współpracy z podmiotami zewnętrznymi i ekspertami z zakresu mediów i innych dziedzin w wypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów, a także pełnienia różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych  | P7S_KR<br>P7S_KO |
| MK2P_K03  | przedsiębiorczego działania i zarządzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów w sposób przedsiębiorczy i zgodny z zasadami współżycia społecznego, a także skutecznego porozumiewania się za pośrednictwem różnorodnych mediów  | P7S_KR<br>P7S_KO |
| MK2P_K04  | krytycznej oceny współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego, społecznego i prawnego oraz samodzielnego poszukiwania skutecznych rozwiązań problemów   | P7U_K<br>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       |
|--|--|--|
| <b>WIEDZA</b><br><b>absolwent zna i rozumie:</b> |  |  |
| 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<br>MK2P_W02<br>MK2P_W04<br>MK2P_W06 |



|  |  |  |
|--|--|--|
| 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<br>główne tendencje rozwojowe dyscyplin naukowych lub artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów - w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim | MK2P_W01<br>MK2P_W02<br>MK2P_W03<br>MK2P_W04<br>MK2P_W05<br>MK2P_W06<br>MK2P_W07 |
| P7S_WK   | fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji<br>ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego<br>podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości  | MK2P_W02<br>MK2P_W08   |
| <b>UMIĘJĘTNOŚCI</b><br><b>absolwent potrafi:</b> |  |  |
| P7U_U  | wykonywać zadania oraz formułować i rozwiązywać problemy, z wykorzystaniem nowej wiedzy, także z innych dziedzin<br>samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie<br>komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, odpowiednio uzasadniać stanowiska   | MK2P_U01<br>MK2P_U04   |
| P7S_UW   | wykorzystywać posiadaną wiedzę<br>- formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez:<br>- właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji,<br>- dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych,<br>- przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi   | MK2P_U02<br>MK2P_U03<br>MK2P_U05   |
| P7S_UW   | wykorzystywać posiadaną wiedzę<br>- formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów - w przypadku studiów o profilu praktycznym<br>formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi - w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim<br>formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi - w przypadku studiów o profilu praktycznym   | MK2P_U02<br>MK2P_U03<br>MK2P_U05<br>MK2P_U07                                     |
| P7S_UK   | komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców<br>prowadzić debatę<br>posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią  | MK2P_U04<br>MK2P_U08   |
| P7S_UO   | kierować pracą zespołu<br>współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach  | MK2P_U01<br>MK2P_U06   |
| P7S_UU   | samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie  | MK2P_U02<br>MK2P_U03<br>MK2P_U04   |



| <b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b><br><b>absolwent jest gotów do:</b> |  |                                  |
|---|--|----------------------------------|
| P7U_K   | tworzenia i rozwijania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i życia<br>podejmowania inicjatyw, krytycznej oceny siebie oraz zespołów i organizacji, w których uczestniczy<br>przewodzenia grupie i ponoszenia odpowiedzialności za nią                                  | MK2P_K01<br>MK2P_K04             |
| P7S_KK  | krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści<br>uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu   | MK2P_K01<br>MK2P_K04             |
| P7S_KO  | wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego<br>inicjowania działań na rzecz interesu publicznego<br>myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy  | MK2P_K02<br>MK2P_K03             |
| P7S_KR  | odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym:<br>- rozwijania dorobku zawodu,<br>- podtrzymywania etosu zawodu,<br>- przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad | MK2P_K01<br>MK2P_K02<br>MK2P_K03 |



### III. Plan studiów

#### 1. Struktura planu studiów

| Lp.            | Moduły  | Liczba godz. studia stacjonarne |            |            |               | Liczba godz. studia niestacjonarne |            |            |               |
|----------------|---|---------------------------------|------------|------------|---------------|------------------------------------|------------|------------|---------------|
|                |   | Ogół.                           | wyk.       | ćw.        | p/e/<br>prak. | Ogół.                              | wyk.       | ćw.        | p/e/<br>prak. |
| 1              | Moduły kształcenia podstawowego                     | 112                             | 108        | 0          | 4             | 64                                 | 60         | 0          | 4             |
| 2              | Moduły kształcenia kierunkowego                     | 298                             | 208        | 90         | 0             | 204                                | 150        | 54         | 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                       | 220                             | 0          | 60         | 160           | 192                                | 0          | 32         | 160           |
| 6              | Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego | 644                             | 0          | 644        | 0             | 264                                | 0          | 264        | 0             |
| 7              | Moduły praktyk kierunkowych                         | 0                               | 0          | 0          | 0             | 0                                  | 0          | 0          | 0             |
| 8              | Moduły praktyk specjalnościowych                    | 480                             | 8          | 32         | 448           | 480                                | 0          | 32         | 448           |
| <b>OGÓŁEM:</b> |   | <b>1814</b>                     | <b>316</b> | <b>886</b> | <b>612</b>    | <b>1264</b>                        | <b>210</b> | <b>442</b> | <b>612</b>    |

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

Karty przedmiotów zawierają szczegółowe opisy efektów uczenia się, które należy nabyć w ramach przedmiotu, a docelowo w programie studiów. Efekty uczenia się dla poszczególnych przedmiotów są mierzalne i weryfikowane między innymi poprzez testy, prace projektowe oraz analizy studiów przypadków i analizy przemian historycznych. 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.

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu 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 wprowadzania 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 dziedziny 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 i w tym symulacji, opracowania studium przypadku





lub metody projektowej. Wybór metod podyktowany był 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 poprzez prace pisemne, testy oraz projekty. Natomiast umiejętności zwykle weryfikowane są poprzez ocenę aktywności na zajęciach, merytoryczny udział w dyskusji oraz realizowanie prac projektowych na zajęciach m.in. w salach laboratoryjnych, projekty indywidualne lub grupowe, opracowania studium przypadków, wykorzystywane zwykle do oceny efektów uczenia się jakie student powinien osiągnąć w trakcie zajęć o charakterze ćwiczeniowym.

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 tego, czy dany efekt uczenia się został osiągnięty przez studenta. W trakcie 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 wykorzystane zostaną głównie praktyczne. 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.

| Specjalność  | Liczba punktów ECTS |                       |
|--|---------------------|-----------------------|
|  | Studia stacjonarne  | Studia niestacjonarne |
| <b>Moduł kształcenia językowego</b>                        | 8                   | 8                     |
| <b>Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:</b> |                     |                       |
| Animacja 3D  | 50                  | 50                    |
| Game Design  |                     |                       |
| <b>Moduły praktyk specjalnościowych</b>                    | 19                  | 19                    |
| <b>łącznie</b>   | <b>77</b>           | <b>77</b>             |

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

Praktyki zawodowe na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji na studiach stacjonarnych oraz niestacjonarnych są realizowane zgodnie z Zarządzeniem Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu w sprawie wprowadzenia Procedury realizacji praktyk przez Studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych. Zgodnie z jego treścią praktyka jest integralną częścią programu studiów, obowiązkową dla Studentów studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych.

Zgodnie z jego treścią praktyka jest integralną częścią programu studiów, obowiązkową dla Studentów studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych. Przez praktykę zawodową należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych Studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę, która:

- 1) odpowiada charakterowi studiów na określonym kierunku,
- 2) umożliwia osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się wskazanych w karcie przedmiotu dla danego kierunku studiów.

W związku z tym praktyka na kierunku Media kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne ma na celu:

- 1) pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania,
- 2) 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,
- 3) pogłębianie wiedzy o branży, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,
- 4) stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

Zasadniczym celem praktyki w Instytucji Przyjmującej na praktykę jest:

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

Praktyki realizowane są z uwzględnieniem zachowania:

- 1) wyboru miejsca praktyki, który dokonywany jest w sposób przejrzysty oraz gwarantujący zdobycie nowych umiejętności i doświadczenia w nowym dla Studenta środowisku pracy,
- 2) zgodności zakresu praktyki i celów dydaktycznych kształcenia (efektów uczenia się) Studenta,
- 3) wypełnienia przez zadania realizowane w trakcie praktyk realnych potrzeb pracodawcy przyjmującego na praktykę,
- 4) odpowiednich warunków pracy i wyposażenia miejsca praktyki,
- 5) realnej i efektywnej roli Uczelnianego Opiekuna Praktyk,
- 6) podsumowania rezultatów praktyki, które zostaną zdefiniowane i potwierdzone.



Praktyka może być realizowana w podmiocie gospodarczym, instytucji lub organizacji w kraju lub za granicą. Miejsca, w których studenci/teki mogą odbyć praktykę:

- 1) 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,
- 2) przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej oraz w szeroko rozumianej branży usługowej, w szczególności studia animacji, agencje reklamowe,
- 3) przedsiębiorstwa z branży IT lub innej, zajmujące się przynajmniej częściowo projektowaniem graficznym, w szczególności projektowaniem 3D, projektowaniem przestrzennym, architektonicznym itp.,
- 4) przedsiębiorstwa z branży wydawniczej, m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją książek, gier, komiksów, zabawek itp.,
- 5) 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,
- 6) praktyki można zrealizować w formie projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- 7) inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

Studenci/teki studiów drugiego stopnia odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów. Program i regulamin praktyk wskazują efekty uczenia się, które muszą być osiągnięte w ramach modułu praktyk.

| Rok studiów, semestr | Czas trwania praktyki                           | Zakładane efekty uczenia się:  |
|----------------------|---|--|
| I rok, semestr 1     | 120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych) | <p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–Wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki.</li> <li>– W oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny</li> </ul> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–Rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne.</li> <li>–Sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu.</li> </ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.</li> </ul> |
| I rok, semestr 2     | 120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych) | <p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>–Wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki.</li> </ul>   |



|                      |  |  |
|----------------------|--|--|
|                      |  | <p>– W oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny</p> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <p>– Rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne.</p> <p>– Sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu.</p> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <p>proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.</p>  |
| II rok,<br>semestr 3 | 120 godzin<br>dydaktycznych<br>(90 godzin<br>zegarowych) | <p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <p>– Wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego;</p> <p>– Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną;</p> <p>– Zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną</p> <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <p>– Umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nie przewidywalnych warunkach</p> <p>– Posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.</p> <p>– Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy.</p> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <p>– inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,</p> <p>- skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.</p> |
| II rok,<br>semestr 4 | 120 godzin<br>dydaktycznych<br>(90 godzin<br>zegarowych) | <p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <p>– Wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego;</p>   |



|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną;</li> <li>– Zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną</li> </ul> <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nie przewidywalnych warunkach</li> <li>– Posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.</li> </ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,</li> <li>– skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.</li> </ul> |
|--|--|---|

Praktyka dla Studenta ma charakter nieodpłatny i jej wymiar wynosi 480 h podzielone po 120 h na każdy semestr na pierwszym i drugim roku studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych.

Studenci składają w Biurze Karier i Praktyk dokumentację z przebiegu Praktyk w terminie do 14 dni od jej zakończenia. Uczelniany Opiekun Praktyk jest zobowiązany do sprawdzenia i oceny dokumentacji praktyk złożonej w Biurze Karier i Praktyk nie rzadziej niż raz w miesiącu w ostatnim tygodniu miesiąca. W przypadku stwierdzenia niekompletności lub błędów w przedłożonej do oceny dokumentacji praktyk kontaktuje się mailowo ze Studentami wskazując konieczność dokonania niezbędnych zmian. Dokumentacja praktyk do korekty / poprawy będzie dostępna do odbioru przez Studentów w Biurze Karier i Praktyk.

Zaliczenie z przedmiotu Praktyka potwierdzone wpisem „zal” lub oceną, zgodnie z obowiązującym go programem studiów, w systemie USOS należy uzyskać najpóźniej w ostatnim dniu semestru, którego dotyczy praktyka.



## 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 Uczelnia. Stosowanie systemu przypisywania punktów ECTS w sposób zbliżony do uczelni partnerskich ułatwia mobilność studentów w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego.

Zgodnie z *Uchwałą nr 52/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 maja 2022 roku w przedmiocie zmiany uchwały Senatu nr 29/2022 w sprawie wytycznych do programów studiów obowiązujących od roku akademickiego 2022/2023* przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punktów ECTS, a różnice między semestrami nie były 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 x 25 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 macyry 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. Załączniki:**

**Załączniki 1. Plany studiów na kierunku „Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji”, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym prowadzonym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej z siedzibą we Wrocławiu dla cyklu kształcenia 2022/2023.**

**Załączniki 2. Macierz efektów uczenia się (załącznik)**

**Załączniki 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS (załącznik)**

**Załączniki 4. Karty przedmiotów (załącznik)**





| Lp.           | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/Z | ECT      | Liczba godz. |          |          |          | 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        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |     |
| <b>RAZEM:</b> |                |                                     |       | <b>0</b> | <b>0</b>     | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> |     |

#### Moduły praktyk kierunkowych

| Lp.           | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS     | Liczba godz. |          |          |          | Semestr  |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |       |
|---------------|----------------|-------------------------------------|---------|----------|--------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------|
|               |                |                                     |         |          | Ogół.        | WP       | EW       | prak.    | sem. 1   |          |          | sem. 2   |          |          | sem. 3   |          |          | sem 4    |          |       |
|               |                |                                     |         |          |              |          |          |          | WP       | EW       | prak.    | WP       | EW       | prak.    | WP       | EW       | prak.    | WP       | EW       | prak. |
| 1             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |       |
| 2             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |       |
| 3             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |       |
| 4             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |       |
| <b>RAZEM:</b> |                |                                     |         | <b>0</b> | <b>0</b>     | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> |       |

#### Podsumowanie

##### Godziny

| Lp.   | Moduły  | Liczba godz. |            |            |            | Semestr    |           |          |           |          |          |            |           |           |            |           |           |    |    |
|---|---|--------------|------------|------------|------------|------------|-----------|----------|-----------|----------|----------|------------|-----------|-----------|------------|-----------|-----------|----|----|
|   |   | Ogół.        | wyk.       | ćw.        | p/e        | sem. 1     |           |          | sem. 2    |          |          | sem. 3     |           |           | sem 4      |           |           |    |    |
|   |   |              |            |            |            | wyk.       | ćw.       | p/e      | wyk.      | ćw.      | p/e      | wyk.       | ćw.       | p/e       | wyk.       | ćw.       | p/e       |    |    |
| 1   | Moduły kształcenia podstawowego                 | 64           | 60         | 0          | 4          | 60         | 0         | 4        | 0         | 0        | 0        | 0          | 0         | 0         | 0          | 0         | 0         | 0  | 0  |
| 2   | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 204          | 150        | 54         | 0          | 40         | 54        | 0        | 60        | 0        | 0        | 20         | 0         | 0         | 30         | 0         | 0         | 30 | 0  |
| 3   | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 60           | 0          | 60         | 0          | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0          | 30        | 0         | 0          | 30        | 0         | 0  | 0  |
| 4   | Moduły kształcenia językowego                   | 192          | 0          | 32         | 160        | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 16         | 80        | 0         | 16         | 80        | 0         | 16 | 80 |
| 5   | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0            | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0          | 0         | 0         | 0          | 0         | 0         | 0  | 0  |
| <b>Razem bez modułu praktyk kierunkowych:</b> |   | <b>520</b>   | <b>210</b> | <b>146</b> | <b>164</b> | <b>100</b> | <b>54</b> | <b>4</b> | <b>60</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>20</b>  | <b>46</b> | <b>80</b> | <b>30</b>  | <b>46</b> | <b>80</b> |    |    |
| Moduły praktyk                                |   | Ogół.        | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW        | prak.    | WP        | EW       | prak.    | WP         | EW        | prak.     | WP         | EW        | prak.     | WP | EW |
| 6   | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0            | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0          | 0         | 0         | 0          | 0         | 0         | 0  | 0  |
| <b>RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:</b>  |   |              | <b>520</b> |            |            | <b>158</b> |           |          | <b>60</b> |          |          | <b>146</b> |           |           | <b>156</b> |           |           |    |    |

##### Punkty ECTS

| Lp.  | Moduły  | Liczba punktów | Semestr   |           |           |           |
|--|---|----------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|  |   |                | sem. 1    | sem. 2    | sem. 3    | sem 4     |
| 1  | Moduły kształcenia podstawowego                 | 9              | 9         | 0         | 0         | 0         |
| 2  | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 24             | 15        | 5         | 2         | 2         |
| 3  | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 10             | 0         | 0         | 5         | 5         |
| 4  | Moduły kształcenia językowego                   | 8              | 0         | 0         | 4         | 4         |
| 5  | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0              | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 6  | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0              | 0         | 0         | 0         | 0         |
| <b>RAZEM:</b>                                      |   | <b>51</b>      | <b>24</b> | <b>5</b>  | <b>11</b> | <b>11</b> |
| <i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>        |   | <i>69</i>      | <i>6</i>  | <i>25</i> | <i>19</i> | <i>19</i> |
| <b>OGÓŁEM:</b>                                     |   | <b>120</b>     | <b>30</b> | <b>30</b> | <b>30</b> | <b>30</b> |
| <b>Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:</b> |   |                | -5        | -5        | -5        | -5        |



|                           |   |             |            |            |            |            |           |            |            |            |            |            |            |            |            |            |            |
|---------------------------|---|-------------|------------|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 2                         | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 204         | 150        | 54         | 0          | 40         | 54        | 0          | 60         | 0          | 0          | 20         | 0          | 0          | 30         | 0          | 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                   | 192         | 0          | 32         | 160        | 0          | 0         | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 16         | 80         | 0          | 16         | 80         |
| 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            | 264         | 0          | 264        | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 118        | 0          | 0          | 64         | 0          | 0          | 82         | 0          |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>784</b>  | <b>210</b> | <b>410</b> | <b>164</b> | <b>100</b> | <b>54</b> | <b>4</b>   | <b>60</b>  | <b>118</b> | <b>0</b>   | <b>20</b>  | <b>110</b> | <b>80</b>  | <b>30</b>  | <b>128</b> | <b>80</b>  |
|                           |   | <b>784</b>  |            |            |            | <b>158</b> |           |            | <b>178</b> |            |            | <b>210</b> |            |            | <b>238</b> |            |            |
| Moduły praktyk            |   | Ogół.       | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW        | prak.      | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW         | prak.      |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0           | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 480         | 8          | 24         | 448        | 2          | 6         | 112        | 2          | 6          | 112        | 2          | 6          | 112        | 2          | 6          | 112        |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>480</b>  | <b>8</b>   | <b>24</b>  | <b>448</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>  | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>1264</b> |            |            |            | <b>278</b> |           |            | <b>298</b> |            |            | <b>330</b> |            |            | <b>358</b> |            |            |

#### Punkty ECTS

| Lp.                       |   | Liczba punktów | Semestr     |             |           |           |
|---------------------------|---|----------------|-------------|-------------|-----------|-----------|
|                           |   |                | sem. 1      | sem. 2      | sem. 3    | sem 4     |
| 1                         | Moduły kształcenia podstawowego                 | 9              | 9           | 0           | 0         | 0         |
| 2                         | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 24             | 15          | 5           | 2         | 2         |
| 3                         | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 10             | 0           | 0           | 5         | 5         |
| 4                         | Moduły kształcenia językowego                   | 8              | 0           | 0           | 4         | 4         |
| 5                         | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 6                         | Moduły kształcenia specjalnościowego            | 50             | 0           | 22          | 12        | 16        |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>101</b>     | <b>24</b>   | <b>27</b>   | <b>23</b> | <b>27</b> |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 19             | 4,5         | 4,5         | 5         | 5         |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>19</b>      | <b>4,5</b>  | <b>4,5</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b>  |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>120</b>     | <b>28,5</b> | <b>31,5</b> | <b>28</b> | <b>32</b> |

|   |             |
|---|-------------|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | <b>652</b>  |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów                           | <b>164</b>  |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji  | <b>448</b>  |
| <b>Łączna liczba godzin w programie</b>                                   | <b>1264</b> |

**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:**  
**Obowiązuje od roku akademickiego:**

4 semestry  
 2022/2023

### Moduły kształcenia specjalnościowego

| Lp.           | Kod przedmiotu  | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia            | E/O/ZAL | ECTS      | Liczba godz. |          |            |          | Semestr  |          |          |          |          |           |          |          |           |          |          |           |          |
|---------------|-----------------|--|---------|-----------|--------------|----------|------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|-----------|----------|----------|-----------|----------|
|               |                 |  |         |           | Ogół.        | wyk.     | ćw.        | p/e      | sem. 1   |          |          | sem. 2   |          |           | sem. 3   |          |           | sem 4    |          |           |          |
|               |                 |  |         |           |              |          |            |          | 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 | O       | 4         | 16           | 0        | 16         | 0        |          |          |          |          | 16       |           |          |          |           |          |          |           |          |
| 2             | N2-62-GAMDES-2  | Game design                                    | O       | 4         | 20           | 0        | 20         | 0        |          |          |          |          | 20       |           |          |          |           |          |          |           |          |
| 3             | N2-62-PSUNI1-2  | Praca z silnikiem Unity1                       | O       | 5         | 20           | 0        | 20         | 0        |          |          |          |          | 20       |           |          |          |           |          |          |           |          |
| 4             | N2-62-PSUNR1-2  | Praca z silnikiem Unreal1                      | O       | 5         | 20           | 0        | 20         | 0        |          |          |          |          | 20       |           |          |          |           |          |          |           |          |
| 5             | N2-62-LEVDDES-2 | Level design                                   | O       | 4         | 20           | 0        | 20         | 0        |          |          |          |          | 20       |           |          |          |           |          |          |           |          |
| 6             | N2-62-PSUNI2-3  | Praca z silnikiem Unity2                       | O       | 3         | 18           | 0        | 18         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          | 18        |          |          |           |          |
| 7             | N2-62-PSUNR2-3  | Praca z silnikiem Unreal2                      | O       | 3         | 18           | 0        | 18         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          | 18        |          |          |           |          |
| 8             | N2-62-TLEVD1-3  | Technical level design1                        | O       | 3         | 18           | 0        | 18         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          | 18        |          |          |           |          |
| 9             | N2-62-MECHG1-3  | Mechaniki wybranych gatunków                   | O       | 2         | 18           | 0        | 18         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          | 18        |          |          |           |          |
| 10            | N2-62-QUWRIT-3  | Quest writing                                  | O       | 3         | 18           | 0        | 18         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          | 18        |          |          |           |          |
| 11            | N2-62-PSYCHG1-4 | Psychologia gier                               | O       | 2         | 12           | 0        | 12         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          |           |          | 12       |           |          |
| 12            | N2-62-PSUNI3-4  | Praca z silnikiem Unity3                       | O       | 3         | 16           | 0        | 16         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          |           |          | 16       |           |          |
| 13            | N2-62-PSUNR3-4  | Praca z silnikiem Unreal3                      | O       | 3         | 16           | 0        | 16         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          |           |          | 16       |           |          |
| 14            | N2-62-TLEVD2-4  | Technical level design2                        | O       | 3         | 18           | 0        | 18         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          |           |          | 18       |           |          |
| 15            | N2-62-SWIAT-4   | Światotwórstwo w grach                         | O       | 3         | 16           | 0        | 16         | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          |           |          | 16       |           |          |
|               |                 |  |         |           | 0            | 0        | 0          | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          |           |          |          |           |          |
|               |                 |  |         |           | 0            | 0        | 0          | 0        |          |          |          |          |          |           |          |          |           |          |          |           |          |
| <b>RAZEM:</b> |                 |  |         | <b>50</b> | <b>264</b>   | <b>0</b> | <b>264</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>96</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>90</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>78</b> | <b>0</b> |

### Moduły praktyk specjalnościowych

| Lp.           | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS      | Liczba godz. |          |           |            | Semestr  |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |            |  |
|---------------|----------------|-------------------------------------|---------|-----------|--------------|----------|-----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|--|
|               |                |                                     |         |           | Ogół.        | WP       | EW        | prak.      | sem. 1   |          |            | sem. 2   |          |            | sem. 3   |          |            | sem 4    |          |            |  |
|               |                |                                     |         |           |              |          |           |            | WP       | EW       | prak.      | WP       | EW       | prak.      | WP       | EW       | prak.      | WP       | EW       | prak.      |  |
| 1             | N2-00-PRAZ1-1  | Praktyka zawodowa1                  | ZAL     | 4,5       | 120          | 2        | 6         | 112        | 2        | 6        | 112        |          |          |            |          |          |            |          |          |            |  |
| 2             | N2-00-PRAZ2-2  | Praktyka zawodowa2                  | ZAL     | 4,5       | 120          | 2        | 6         | 112        |          |          |            | 2        | 6        | 112        |          |          |            |          |          |            |  |
| 3             | N2-00-PRAZ3-3  | Praktyka zawodowa3                  | ZAL     | 5         | 120          | 2        | 6         | 112        |          |          |            |          |          |            | 2        | 6        | 112        |          |          |            |  |
| 4             | N2-00-PRAZ4-4  | Praktyka zawodowa4                  | ZAL     | 5         | 120          | 2        | 6         | 112        |          |          |            |          |          |            |          |          |            | 2        | 6        | 112        |  |
| <b>RAZEM:</b> |                |                                     |         | <b>19</b> | <b>480</b>   | <b>8</b> | <b>24</b> | <b>448</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> |  |

### Podsumowanie

#### Godziny

| Lp. | Moduły                          | Liczba godz. |      |     |     | Semestr |     |     |        |     |     |        |     |     |       |     |     |   |   |   |
|-----|---------------------------------|--------------|------|-----|-----|---------|-----|-----|--------|-----|-----|--------|-----|-----|-------|-----|-----|---|---|---|
|     |                                 | Ogół.        | wyk. | ćw. | p/e | sem. 1  |     |     | sem. 2 |     |     | sem. 3 |     |     | sem 4 |     |     |   |   |   |
|     |                                 |              |      |     |     | wyk.    | ćw. | p/e | wyk.   | ćw. | p/e | wyk.   | ćw. | p/e | wyk.  | ćw. | p/e |   |   |   |
| 1   | Moduły kształcenia podstawowego | 64           | 60   | 0   | 4   | 60      | 0   | 4   | 0      | 0   | 0   | 0      | 0   | 0   | 0     | 0   | 0   | 0 | 0 | 0 |
| 2   | Moduły kształcenia kierunkowego | 204          | 150  | 54  | 0   | 40      | 54  | 0   | 60     | 0   | 0   | 20     | 0   | 0   | 30    | 0   | 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                   | 192         | 0          | 32         | 160        | 0          | 0         | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 16         | 80         | 0          | 16         | 80         |
| 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            | 264         | 0          | 264        | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 96        | 0          | 0          | 90         | 0          | 0          | 78         | 0          |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>784</b>  | <b>210</b> | <b>410</b> | <b>164</b> | <b>100</b> | <b>54</b> | <b>4</b>   | <b>60</b>  | <b>96</b> | <b>0</b>   | <b>20</b>  | <b>136</b> | <b>80</b>  | <b>30</b>  | <b>124</b> | <b>80</b>  |
|                           |   | <b>784</b>  |            |            |            | <b>158</b> |           |            | <b>156</b> |           |            | <b>236</b> |            |            | <b>234</b> |            |            |
| Moduły praktyk            |   | Ogół.       | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW        | prak.      | WP         | EW        | prak.      | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW         | prak.      |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0           | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 480         | 8          | 24         | 448        | 2          | 6         | 112        | 2          | 6         | 112        | 2          | 6          | 112        | 2          | 6          | 112        |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>480</b>  | <b>8</b>   | <b>24</b>  | <b>448</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>  | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>  | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>1264</b> |            |            |            | <b>278</b> |           |            | <b>276</b> |           |            | <b>356</b> |            |            | <b>354</b> |            |            |

#### Punkty ECTS

| Lp.                       |   | Liczba punktów | Semestr     |             |           |           |
|---------------------------|---|----------------|-------------|-------------|-----------|-----------|
|                           |   |                | sem. 1      | sem. 2      | sem. 3    | sem 4     |
| 1                         | Moduły kształcenia podstawowego                 | 9              | 9           | 0           | 0         | 0         |
| 2                         | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 24             | 15          | 5           | 2         | 2         |
| 3                         | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 10             | 0           | 0           | 5         | 5         |
| 4                         | Moduły kształcenia językowego                   | 8              | 0           | 0           | 4         | 4         |
| 5                         | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 6                         | Moduły kształcenia specjalnościowego            | 50             | 0           | 22          | 14        | 14        |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>101</b>     | <b>24</b>   | <b>27</b>   | <b>25</b> | <b>25</b> |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 19             | 4,5         | 4,5         | 5         | 5         |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>19</b>      | <b>4,5</b>  | <b>4,5</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b>  |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>120</b>     | <b>28,5</b> | <b>31,5</b> | <b>30</b> | <b>30</b> |

|   |             |
|---|-------------|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | <b>652</b>  |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów                           | <b>164</b>  |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji  | <b>448</b>  |
| <b>Łączna liczba godzin w programie</b>                                   | <b>1264</b> |



|               |                |   |   |          |            |          |           |            |          |          |          |          |          |          |          |          |           |           |          |           |           |
|---------------|----------------|---|---|----------|------------|----------|-----------|------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|
| 2             | S2-00-WAJEZ2-4 | Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki) | E | 4        | 110        | 0        | 30        | 80         |          |          |          |          |          |          |          |          |           | 30        | 80       |           |           |
| 3             |                |   |   |          | 0          | 0        | 0         | 0          |          |          |          |          |          |          |          |          |           |           |          |           |           |
| <b>RAZEM:</b> |                |   |   | <b>8</b> | <b>220</b> | <b>0</b> | <b>60</b> | <b>160</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>30</b> | <b>80</b> | <b>0</b> | <b>30</b> | <b>80</b> |

#### 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        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |
| <b>RAZEM:</b> |                |                                     |         | <b>0</b> | <b>0</b>     | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> |

#### 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             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |
| 2             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |
| 3             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |
| 4             |                |                                     |         |          | 0            | 0        | 0        | 0        |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |          |
| <b>RAZEM:</b> |                |                                     |         | <b>0</b> | <b>0</b>     | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> |

#### 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                 | 112          | 108        | 0          | 4          | 108        | 0         | 4        | 0         | 0        | 0        | 0          | 0         | 0         | 0          | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| 2   | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 298          | 208        | 90         | 0          | 72         | 90        | 0        | 76        | 0        | 0        | 30         | 0         | 0         | 30         | 0         | 0         | 30        | 0         | 0         |
| 3   | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 60           | 0          | 60         | 0          | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0          | 30        | 0         | 0          | 0         | 30        | 0         | 0         | 0         |
| 4   | Moduły kształcenia językowego                   | 220          | 0          | 60         | 160        | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0          | 30        | 80        | 0          | 30        | 80        | 0         | 30        | 80        |
| 5   | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0            | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0          | 0         | 0         | 0          | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| <b>Razem bez modułu praktyk kierunkowych:</b> |   | <b>690</b>   | <b>316</b> | <b>210</b> | <b>164</b> | <b>180</b> | <b>90</b> | <b>4</b> | <b>76</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>30</b>  | <b>60</b> | <b>80</b> | <b>30</b>  | <b>60</b> | <b>80</b> | <b>30</b> | <b>60</b> | <b>80</b> |
| Moduły praktyk                                |   | Ogół.        | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW        | prak.    | WP        | EW       | prak.    | WP         | EW        | prak.     | WP         | EW        | prak.     | WP        | EW        | prak.     |
| 6   | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0            | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0        | 0         | 0        | 0        | 0          | 0         | 0         | 0          | 0         | 0         | 0         | 0         | 0         |
| <b>RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:</b>  |   | <b>690</b>   |            |            |            | <b>274</b> |           |          | <b>76</b> |          |          | <b>170</b> |           |           | <b>170</b> |           |           |           |           |           |

##### Punkty ECTS

| Lp.   | Moduły  | Liczba punktów |  |  |  | Semestr   |  |  |           |  |  |           |  |  |           |  |  |
|---|---|----------------|--|--|--|-----------|--|--|-----------|--|--|-----------|--|--|-----------|--|--|
|   |   |                |  |  |  | sem. 1    |  |  | sem. 2    |  |  | sem. 3    |  |  | sem 4     |  |  |
| 1   | Moduły kształcenia podstawowego                 | 9              |  |  |  | 9         |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  |
| 2   | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 24             |  |  |  | 15        |  |  | 5         |  |  | 2         |  |  | 2         |  |  |
| 3   | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 10             |  |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  | 5         |  |  | 5         |  |  |
| 4   | Moduły kształcenia językowego                   | 8              |  |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  | 4         |  |  | 4         |  |  |
| 5   | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0              |  |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  |
| 6   | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0              |  |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  | 0         |  |  |
| <b>RAZEM:</b>                               |   | <b>51</b>      |  |  |  | <b>24</b> |  |  | <b>5</b>  |  |  | <b>11</b> |  |  | <b>11</b> |  |  |
| <i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i> |   | <i>69</i>      |  |  |  | <i>6</i>  |  |  | <i>25</i> |  |  | <i>19</i> |  |  | <i>19</i> |  |  |

|  |            |           |           |           |           |
|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>OGÓŁEM:</b>                                     | <b>120</b> | <b>30</b> | <b>30</b> | <b>30</b> | <b>30</b> |
| <b>Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:</b> |            | -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  
 2022/2023

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp.           | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia      | E/O/ZAL | ECTS      | Liczba godz. |          |            |          | Semestr  |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
|---------------|----------------|--|---------|-----------|--------------|----------|------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|----------|
|               |                |  |         |           | Ogół.        | wyk.     | ćw.        | p/e      | sem. 1   |          |          | sem. 2   |          |            | sem. 3   |          |            | sem 4    |          |            |          |          |          |
|               |                |  |         |           |              |          |            |          | wyk.     | ćw.      | p/e      | wyk.     | ćw.      | p/e        | wyk.     | ćw.      | p/e        | wyk.     | ćw.      | p/e        |          |          |          |
| 1             | S2-62-MODPOS-2 | Modelowanie postaci                      | O       | 3         | 42           | 0        | 42         | 0        |          |          |          |          | 42       |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 2             | S2-62-MODSWO-2 | Modelowania środowiska, wnętr i obiektów | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          | 36       |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 3             | S2-62-ANPOS1-2 | Animacja postaci                         | O       | 4         | 38           | 0        | 38         | 0        |          |          |          |          | 38       |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 4             | S2-62-TEMSHA-2 | Texturowanie, mapowanie i shading        | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          | 36       |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 5             | S2-62-SCU3D1-2 | Sculpting 3d-1                           | O       | 3         | 42           | 0        | 42         | 0        |          |          |          |          | 42       |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 6             | S2-62-ANIM2D-2 | Animacja 2d                              | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          | 36       |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 7             | S2-62-POSEFS-2 | Postprodukcja - efekty specjalne         | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          | 36       |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 8             | S2-62-MODTAU-3 | Zaawansowane modelowanie 3D              | O       | 3         | 42           | 0        | 42         | 0        |          |          |          |          |          |            |          | 42       |            |          |          |            |          |          |          |
| 9             | S2-62-SGANIF-3 | Silniki gier w animacji filmowej         | O       | 3         | 42           | 0        | 42         | 0        |          |          |          |          |          |            |          | 42       |            |          |          |            |          |          |          |
| 10            | S2-62-MOTDES-3 | Motion design                            | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          |          |            |          | 36       |            |          |          |            |          |          |          |
| 11            | S2-62-POSCOM-3 | Postprodukcja - compositing              | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          |          |            |          | 36       |            |          |          |            |          |          |          |
| 12            | S2-62-ANIUM-4  | Animacja urządzeń mechanicznych          | O       | 3         | 42           | 0        | 42         | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            | 42       |          |          |
| 13            | S2-62-ANITWA-4 | Animacja twarzy                          | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            | 36       |          |          |
| 14            | S2-62-PROWAN-4 | Processing w animacji                    | O       | 3         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            | 36       |          |          |
| 15            | S2-62-MATPAT-4 | Matte painting i techniki 2,5d           | O       | 2,5       | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            | 36       |          |          |
| 16            | S2-62-POSOW-4  | Postprodukcja - montaż wideo             | O       | 2,5       | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            | 36       |          |          |
| 17            | S2-62-POSMOD-4 | Postprodukcja - montaż dźwięku           | O       | 2         | 36           | 0        | 36         | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            | 36       |          |          |
| 18            |                |  |         |           | 0            | 0        | 0          | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 19            |                |  |         |           | 0            | 0        | 0          | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 20            |                |  |         |           | 0            | 0        | 0          | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| 21            |                |  |         |           | 0            | 0        | 0          | 0        |          |          |          |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |          |
| <b>RAZEM:</b> |                |  |         | <b>50</b> | <b>644</b>   | <b>0</b> | <b>644</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>266</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>156</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>222</b> | <b>0</b> | <b>0</b> | <b>0</b> |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp.           | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS      | Liczba godz. |          |           |            | Semestr  |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |            |  |
|---------------|----------------|-------------------------------------|---------|-----------|--------------|----------|-----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|----------|----------|------------|--|
|               |                |                                     |         |           | Ogół.        | WP       | EW        | prak.      | sem. 1   |          |            | sem. 2   |          |            | sem. 3   |          |            | sem 4    |          |            |          |          |            |  |
|               |                |                                     |         |           |              |          |           |            | WP       | EW       | prak.      | WP       | EW       | prak.      | WP       | EW       | prak.      | WP       | EW       | prak.      |          |          |            |  |
| 1             | S2-00-PRAZ1-1  | Praktyka zawodowa1                  | ZAL     | 4,5       | 120          | 2        | 6         | 112        | 2        | 6        | 112        |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          |            |  |
| 2             | S2-00-PRAZ2-2  | Praktyka zawodowa2                  | ZAL     | 4,5       | 120          | 2        | 6         | 112        |          |          |            | 2        | 6        | 112        |          |          |            |          |          |            |          |          |            |  |
| 3             | S2-00-PRAZ3-3  | Praktyka zawodowa3                  | ZAL     | 5         | 120          | 2        | 6         | 112        |          |          |            |          |          |            | 2        | 6        | 112        |          |          |            |          |          |            |  |
| 4             | S2-00-PRAZ4-4  | Praktyka zawodowa4                  | ZAL     | 5         | 120          | 2        | 6         | 112        |          |          |            |          |          |            |          |          |            |          |          | 2          | 6        | 112      |            |  |
| <b>RAZEM:</b> |                |                                     |         | <b>19</b> | <b>480</b>   | <b>8</b> | <b>24</b> | <b>448</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> | <b>2</b> | <b>6</b> | <b>112</b> |  |

**Podsumowanie  
Godziny**

|  |  |  |  | Liczba godz. |  |  |  | Semestr |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--------------|--|--|--|---------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|--|--|--|--|--------------|--|--|--|---------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

| Lp.                       | Moduły  | Liczba godz. |            |            |            | 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                 | 112          | 108        | 0          | 4          | 108        | 0         | 4          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          |
| 2                         | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 298          | 208        | 90         | 0          | 72         | 90        | 0          | 76         | 0          | 0          | 30         | 0          | 0          | 30         | 0          | 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                   | 220          | 0          | 60         | 160        | 0          | 0         | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 30         | 80         | 0          | 30         | 80         |
| 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            | 644          | 0          | 644        | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 266        | 0          | 0          | 156        | 0          | 0          | 222        | 0          |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>1334</b>  | <b>316</b> | <b>854</b> | <b>164</b> | <b>180</b> | <b>90</b> | <b>4</b>   | <b>76</b>  | <b>266</b> | <b>0</b>   | <b>30</b>  | <b>216</b> | <b>80</b>  | <b>30</b>  | <b>282</b> | <b>80</b>  |
|                           |   | <b>1334</b>  |            |            |            | <b>274</b> |           |            | <b>342</b> |            |            | <b>326</b> |            |            | <b>392</b> |            |            |
| Moduły praktyk            |   | Ogół.        | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW        | prak.      | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW         | prak.      |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0            | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 480          | 8          | 24         | 448        | 2          | 6         | 112        | 2          | 6          | 112        | 2          | 6          | 112        | 2          | 6          | 112        |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>480</b>   | <b>8</b>   | <b>24</b>  | <b>448</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>  | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>1814</b>  |            |            |            | <b>394</b> |           |            | <b>462</b> |            |            | <b>446</b> |            |            | <b>512</b> |            |            |

#### Punkty ECTS

| Lp.                       | Moduły  | Liczba punktów | Semestr     |             |           |           |
|---------------------------|---|----------------|-------------|-------------|-----------|-----------|
|                           |   |                | sem. 1      | sem. 2      | sem. 3    | sem 4     |
| 1                         | Moduły kształcenia podstawowego                 | 9              | 9           | 0           | 0         | 0         |
| 2                         | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 24             | 15          | 5           | 2         | 2         |
| 3                         | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 10             | 0           | 0           | 5         | 5         |
| 4                         | Moduły kształcenia językowego                   | 8              | 0           | 0           | 4         | 4         |
| 5                         | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 6                         | Moduły kształcenia specjalnościowego            | 50             | 0           | 22          | 12        | 16        |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>101</b>     | <b>24</b>   | <b>27</b>   | <b>23</b> | <b>27</b> |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 19             | 4,5         | 4,5         | 5         | 5         |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>19</b>      | <b>4,5</b>  | <b>4,5</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b>  |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>120</b>     | <b>28,5</b> | <b>31,5</b> | <b>28</b> | <b>32</b> |

|   |             |
|---|-------------|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | <b>1202</b> |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów                           | <b>164</b>  |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji  | <b>448</b>  |
| <b>Łączna liczba godzin w programie</b>                                   | <b>1814</b> |



| Lp.                       | Moduły  | Liczba godz. |            |            |            | 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                 | 112          | 108        | 0          | 4          | 108        | 0         | 4          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          |
| 2                         | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 298          | 208        | 90         | 0          | 72         | 90        | 0          | 76         | 0          | 0          | 30         | 0          | 0          | 30         | 0          | 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                   | 220          | 0          | 60         | 160        | 0          | 0         | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 30         | 80         | 0          | 30         | 80         |
| 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            | 642          | 0          | 642        | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 216        | 0          | 0          | 218        | 0          | 0          | 208        | 0          |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>1332</b>  | <b>316</b> | <b>852</b> | <b>164</b> | <b>180</b> | <b>90</b> | <b>4</b>   | <b>76</b>  | <b>216</b> | <b>0</b>   | <b>30</b>  | <b>278</b> | <b>80</b>  | <b>30</b>  | <b>268</b> | <b>80</b>  |
|                           |   | <b>1332</b>  |            |            |            | <b>274</b> |           |            | <b>292</b> |            |            | <b>388</b> |            |            | <b>378</b> |            |            |
| Moduły praktyk            |   | Ogół.        | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW        | prak.      | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW         | prak.      | WP         | EW         | prak.      |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0            | 0          | 0          | 0          | 0          | 0         | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          | 0          |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 480          | 8          | 24         | 448        | 2          | 6         | 112        | 2          | 6          | 112        | 2          | 6          | 112        | 2          | 6          | 112        |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>480</b>   | <b>8</b>   | <b>24</b>  | <b>448</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>  | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> | <b>2</b>   | <b>6</b>   | <b>112</b> |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>1812</b>  |            |            |            | <b>394</b> |           |            | <b>412</b> |            |            | <b>508</b> |            |            | <b>498</b> |            |            |

#### Punkty ECTS

| Lp.                       | Moduły  | Liczba punktów | Semestr     |             |           |           |
|---------------------------|---|----------------|-------------|-------------|-----------|-----------|
|                           |   |                | sem. 1      | sem. 2      | sem. 3    | sem 4     |
| 1                         | Moduły kształcenia podstawowego                 | 9              | 9           | 0           | 0         | 0         |
| 2                         | Moduły kształcenia kierunkowego                 | 24             | 15          | 5           | 2         | 2         |
| 3                         | Moduły przygotowania pracy dyplomowej           | 10             | 0           | 0           | 5         | 5         |
| 4                         | Moduły kształcenia językowego                   | 8              | 0           | 0           | 4         | 4         |
| 5                         | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 6                         | Moduły kształcenia specjalnościowego            | 50             | 0           | 22          | 14        | 14        |
| <b>Ogółem bez praktyk</b> |   | <b>101</b>     | <b>24</b>   | <b>27</b>   | <b>25</b> | <b>25</b> |
| 7                         | Moduły praktyk kierunkowych                     | 0              | 0           | 0           | 0         | 0         |
| 8                         | Moduły praktyk specjalnościowych                | 19             | 4,5         | 4,5         | 5         | 5         |
| <b>Ogółem praktyki</b>    |   | <b>19</b>      | <b>4,5</b>  | <b>4,5</b>  | <b>5</b>  | <b>5</b>  |
| <b>OGÓŁEM:</b>            |   | <b>120</b>     | <b>28,5</b> | <b>31,5</b> | <b>30</b> | <b>30</b> |

|   |             |
|---|-------------|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | <b>1200</b> |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów                           | <b>164</b>  |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji  | <b>448</b>  |
| <b>Łączna liczba godzin w programie</b>                                   | <b>1812</b> |





|  |  |
|--|--|
| <b>Macierz efektów uczenia się</b>                 |  |
| <b>Uczelnia:</b>                                   | Dolnośląska Szkoła Wyższa                      |
| <b>Wydział:</b>                                    | Studiów Stosowanych                            |
| <b>Kierunek:</b>                                   | Media kreatywne: projektowanie gier i animacji |
| <b>Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie</b> | Game design                                    |
| <b>Stopień kształcenia:</b>                        | II stopień                                     |
| <b>Profil:</b>                                     | praktyczny                                     |
| <b>Czas trwania</b>                                | 2 lata (4 semestry)                            |
| <b>Obowiązuje od roku akademickiego</b>            | 2021-2022                                      |

| OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ<br>Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:  | Symbol efektu uczenia się dla kierunku | Symbol charakterystyk     | Stopień nasycenia efektu uczenia się | Moduł kształcenia podstawowego     |   |                     | Moduły kształcenia kierunkowego |                             |  |  |              |   |                                 |                        |   |   | Moduł kształcenia językowego                                    |                           | Moduły przygotowania pracy dyplomowej |                     | Moduły praktyk specjalnościowych |                     |                     |  | Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |
|---|--|---------------------------|--------------------------------------|------------------------------------|---|---------------------|---------------------------------|-----------------------------|--|--|--------------|---|---------------------------------|------------------------|---|---|---|---------------------------|---------------------------------------|---------------------|----------------------------------|---------------------|---------------------|--|--|---------------------------|--------------------------|--------------|---------------------------|----------------------------|--------------------------|------------------------------|---------------|------------------|---------------------------|----------------------------|--------------------------|-----------------------|---|---|---|---|
|   |  |                           |                                      | Zarządzanie projektami kreatywnymi | Self-branding i zarządzanie marką dobru | Prawo nowych mediów | Wzrosty i metody                | Storytelling i story design | Współczesna animacja w Polsce i na świecie | Case studies i edytowanie jako formy komunikacji | Digital art. | Metodologia badań i komunikacji społecznej i mediów | Teoria i historia nowych mediów | Język sztuk wizualnych | Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej | Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki) | Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki) | Seminarium magisterskie 1 | Seminarium magisterskie 2             | Praktyka zawodowa 1 | Praktyka zawodowa 2              | Praktyka zawodowa 3 | Praktyka zawodowa 4 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry | Game design  | Praca z silnikiem Unity 1 | Praca z silnikiem Unreal | Level design | Praca z silnikiem Unity 2 | Praca z silnikiem Unreal 2 | Technical level design 1 | Mechaniki wybranych gatunków | Quest writing | Psychologia gier | Praca z silnikiem Unity 3 | Praca z silnikiem Unreal 3 | Technical level design 2 | Swiadczenstwo w grach |   |   |   |   |
| <b>WIEDZA</b><br>absolwent zna i rozumie:   |  |                           |                                      | 4                                  | 4                                       | 2                   | 2                               | 2                           | 2  | 3  | 4            | 3   | 2                               | 3                      | 2   | 1   | 1   | 2                         | 2                                     | 2                   | 2                                | 2                   | 2                   | 3  | 3  | 1                         | 3                        | 1            | 1                         | 1                          | 1                        | 1                            | 1             | 1                | 1                         | 1                          | 1                        | 1                     | 3 |   |   |   |
| w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk i komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej   | MK1P_W01                               | P7U_W<br>P7S_WG           | 16                                   | 1                                  | 1                                       |                     | 1                               |                             |  |  | 1            | 1   | 1                               |                        |   | 1   | 1   | 1                         | 1                                     |                     |                                  |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   | 1 |   |   |
| w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych  | MK2P_W02                               | P7U_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK | 7                                    | 1                                  |   |                     |                                 |                             |  | 1  | 1            |   | 1                               |                        |   |   |   | 1                         | 1                                     |                     |                                  |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |
| w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną – z uwzględnieniem zasad zarządzania projektami oraz głównych tendencji i trendów rozwojowych w branży mediów i gier   | MK2P_W03                               | P7S_WG                    | 17                                   | 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_W04                               | P7U_W<br>P7S_WG           | 6                                    |                                    |   |                     | 1                               |                             |  |  | 1            |   | 1                               |                        |   |   |   |                           |                                       |                     |                                  |                     |                     |  |  | 1                         |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |
| w pogłębionym stopniu zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów, w tym mediów społecznościowych i komunikacji wizualnej   | MK2P_W05                               | P7S_WG                    | 6                                    |                                    | 1                                       |                     | 1                               |                             |  | 1  |              |   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       |                     |                                  |                     |                     |  | 1  | 1                         |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |
| w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego   | MK2P_W06                               | P7U_W<br>P7S_WG           | 6                                    |                                    |   |                     | 1                               |                             |  |  | 1            |   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       | 1                   | 1                                |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   | 1 |   |   |
| w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania   | MK2P_W07                               | P7S_WG                    | 8                                    |                                    |   |                     |                                 | 1                           |  | 1  | 1            | 1   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       |                     |                                  |                     |                     |  |  |                           | 1                        |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   | 1 |   |
| zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów i gier oraz dostosowania   | MK2P_W08                               | P7S_WK                    | 5                                    | 1                                  | 1                                       | 1                   |                                 |                             |  |  |              |   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       |                     |                                  |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |
| <b>UMIĘTNOŚCI</b><br>absolwent jest w stanie:   |  |                           |                                      | 3                                  | 2                                       | 3                   | 2                               | 2                           | 2  | 3  | 2            | 3   | 3                               | 2                      | 2   | 1   | 1   | 2                         | 2                                     | 2                   | 2                                | 2                   | 2                   | 3  | 3  | 4                         | 2                        | 1            | 2                         | 1                          | 2                        | 1                            | 2             | 2                | 2                         | 1                          | 2                        | 1                     | 2 | 1 | 3 |   |
| formułować złożone koncepcje projektów kreatywnych, planując ich organizację i realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania, biorąc pod uwagę zmieniające się uwarunkowania technologiczne, prawne, ekonomiczne, społeczne i polityczne                    | MK2P_U01                               | P7U_U<br>P7S_UU           | 11                                   | 1                                  |   | 1                   |                                 |                             |  | 1  |              |   |                                 |                        |   |   |   | 1                         | 1                                     |                     |                                  |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   | 1 |
| dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie twórczego wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane  | MK2P_U02                               | P7S_UW<br>P7S_UU          | 7                                    |                                    |   |                     | 1                               |                             | 1  |  | 1            |   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       | 1                   | 1                                |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |
| planować złożony projekt, z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii i historii mediów, dopasowując wykorzystywane w nim elementy do kontekstu historycznego, kulturowego, społecznego i ekonomicznego  | MK2P_U03                               | P7S_UW<br>P7S_UU          | 7                                    |                                    |   |                     |                                 |                             |  |  | 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 komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu, a także dyskutować o potencjalnych i rzeczywistych ryzykach i działaniach naprawczych   | MK2P_U04                               | P7U_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK | 14                                   | 1                                  | 1                                       |                     |                                 |                             |  | 1  |              | 1   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       | 1                   | 1                                |                     |                     |  |  | 1                         | 1                        | 1            | 1                         | 1                          | 1                        | 1                            | 1             | 1                | 1                         | 1                          | 1                        | 1                     | 1 | 1 | 1 | 1 |
| stworzyć złożony i skomplikowany projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe   | MK2P_U05                               | P7S_UW                    | 12                                   |                                    |   |                     | 1                               | 1                           |  |  | 1            |   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       | 1                   | 1                                |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |
| planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia, dystrybucji produktów, wyboru odpowiednich kanałów medialnych promocji i rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania realizowanych projektów oraz kierować zespołem, a także współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiedząca rolę | MK2P_U06                               | P7S_UO                    | 8                                    | 1                                  | 1                                       | 1                   |                                 |                             |  | 1  |              |   |                                 |                        |   |   |   |                           |                                       |                     |                                  |                     |                     |  |  |                           |                          |              |                           |                            |                          |                              |               |                  |                           |                            |                          |                       |   |   |   |   |





## Sumaryczne wskaźniki ECTS

**Wydział:** Studiów Stosowanych  
**Kierunek:** Media kreatywne: projektowanie gier i animacji  
**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier  
**Stopień kształcenia:** II stopień  
**Profil:** praktyczny  
**Forma studiów:** niestacjonarne  
**Czas trwania:** 2 lata (4 semestry)  
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2022/2023

|  |                | SUMA W %                                   |         |      |              |      | 36,5% | 5,5%       | 58,2%              | 80,0%  | 64,2% | 90,8%      | 9,2%      | 85,0%                                | 15,0%                                    |  |                          |
|--|----------------|--|---------|------|--------------|------|-------|------------|--------------------|--|-------|------------|-----------|--------------------------------------|--|--|--------------------------|
|  |                | SUMA PUNKTÓW ECTS                          | 120     |      |              |      | 43,8  | 6,6        | 69,8               | 96,0   | 77,0  | 109,0      | 11,0      | 102,0                                | 18,0                                     |  |                          |
| Lp.                                    | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia        | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. |      |       |            | Wskaźniki ECTS     |  |       |            |           |                                      |  |  |                          |
|  |                |  |         |      | ogół.        | wyk. | ćw.   | p/e        | bezpśredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego |       | praktyczne | wyberalne | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca   | dyscypliny uzupełniające |
|  |                |  |         |      |              |      |       | e-learning |                    | praca własna studenta  |       |            |           |                                      |  | nauki o komunikacji społecznej i Nauki o zarządzaniu i jakości |                          |
| <b>Moduły kształcenia podstawowego</b> |                |  |         |      |              |      |       |            |                    |  |       |            |           |                                      |  |  |                          |
| 1                                      | N2-00-BHP-1    | Szkolenie wstępne z zakresu BHP            | O       | 0    | 4            | 0    | 0     | 4          | 0,0                | 0,2  | 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       | 3,0                                  |  | 0,0  | 3,0                      |
| 3                                      | N2-62-SELBRA-1 | Self-branding i zarządzanie marką osobistą | O       | 3    | 20           | 20   | 0     | 0          | 0,8                | 0,0  | 2,2   | 0,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 0,5  | 2,5                      |
| 4                                      | N2-62-PRASPR-1 | Prawo nowych mediów                        | E       | 3    | 20           | 20   | 0     | 0          | 0,8                | 0,0  | 2,2   | 0,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 1,5  | 1,5                      |
| <b>Moduły kształcenia kierunkowego</b> |                |  |         |      |              |      |       |            |                    |  |       |            |           |                                      |  |  |                          |
| 1                                      | N2-62-WAMOC-1  | Warsztaty motion capture                   | O       | 3    | 12           | 0    | 12    | 0          | 0,5                | 0,0  | 2,5   | 3,0        | 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                                  | 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 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 4  | N2-62-GAMEDU-1  | Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji                  | O | 3 | 20 | 20 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 5  | N2-62-DIGART-1  | Digital art.  | O | 3 | 18 | 0  | 18 | 0  | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 0,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 6  | N2-62-METBAD-2  | Metodologia badań komunikacji społecznej i me                     | O | 3 | 30 | 30 | 0  | 0  | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 7  | N2-62-TEHNM-2   | Teoria i historia nowych mediów                                   | O | 2 | 30 | 30 | 0  | 0  | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 8  | N2-62-JEZSZT-3  | Język sztuk wizualnych  | O | 2 | 20 | 20 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 9  | N2-62-MESPOL-4  | Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej | O | 2 | 30 | 30 | 0  | 0  | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 1,0 | 1,0 |
| <b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>               |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | N2-62-SEMMAG1-3 | Seminarium magisterskie1  | O | 5 | 30 | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 2  | N2-62-SEMMAG2-4 | Seminarium magisterskie2  | O | 5 | 30 | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 3  |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia językowego</b>                       |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | N2-00-WAJEZ1-3  | Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 96 | 0  | 16 | 80 | 0,6 | 3,2 | 0,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 2  | N2-00-WAJEZ2-4  | Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 96 | 0  | 16 | 80 | 0,6 | 3,2 | 0,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| <b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b> |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>                |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | N2-62-MODPOS-2  | Modelowanie postaci   | O | 3 | 16 | 0  | 16 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 2  | N2-62-MODSWO-2  | Modelowania środowiska, wnętrza i obiektów                        | O | 3 | 14 | 0  | 14 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 3  | N2-62-ANPOS1-2  | Animacja postaci  | O | 4 | 24 | 0  | 24 | 0  | 1,0 | 0,0 | 3,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 4  | N2-62-TEMSHA-2  | Texturowanie, mapowanie i shading                                 | O | 3 | 16 | 0  | 16 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 5  | N2-62-SCU3D1-2  | Sculpting 3d-1  | O | 3 | 20 | 0  | 20 | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 6  | N2-62-ANIM2D-2  | Animacja 2d   | O | 3 | 14 | 0  | 14 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 7  | N2-62-POSEFS-2  | Postprodukcja - efekty specjalne                                  | O | 3 | 14 | 0  | 14 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 8  | N2-62-MODTAU-3  | Zaawansowane modelowanie 3D                                       | O | 3 | 18 | 0  | 18 | 0  | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 9  | N2-62-SGANIF-3  | Silniki gier w animacji filmowej                                  | O | 3 | 16 | 0  | 16 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 10   | N2-62-MOTDES-3  | Motion design   | O | 3 | 16 | 0  | 16 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 11   | N2-62-POSCOM-3  | Postprodukcja - compositing                                       | O | 3 | 14 | 0  | 14 | 0  | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |

|    |                |                                 |   |     |    |   |    |   |     |     |     |     |     |     |  |     |     |
|----|----------------|---------------------------------|---|-----|----|---|----|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|
| 12 | N2-62-ANIUM-4  | Animacja urządzeń mechanicznych | O | 3   | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 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 | 3,0 |  | 3,0 | 0,0 |
| 14 | N2-62-PROWAN-4 | Processing w animacji           | O | 3   | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |  | 3,0 | 0,0 |
| 15 | N2-62-MATPAT-4 | Matte painting i techniki 2,5d  | O | 2,5 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 2,0 | 2,5 | 2,5 | 2,5 |  | 2,5 | 0,0 |
| 16 | N2-62-POSMOW-4 | Postprodukcja - montaż wideo    | O | 2,5 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 2,0 | 2,5 | 2,5 | 2,5 |  | 2,5 | 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 | 2,0 |  | 2,0 | 0,0 |

**Moduły praktyk kierunkowych**

|   |  |  |  |  | ogół. | WP | EW | prak. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|-------|----|----|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

|   |               |                    |     |     | ogół. | WP | EW | prak. |     |     |     |     |     |     |  |     |     |
|---|---------------|--------------------|-----|-----|-------|----|----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|
| 1 | N2-00-PRAZ1-1 | Praktyka zawodowa1 | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |  | 3,5 | 1,0 |
| 2 | N2-00-PRAZ2-2 | Praktyka zawodowa2 | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |  | 3,5 | 1,0 |
| 3 | N2-00-PRAZ3-3 | Praktyka zawodowa3 | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |  | 3,0 | 2,0 |
| 4 | N2-00-PRAZ4-4 | Praktyka zawodowa4 | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |  | 3,0 | 2,0 |

## Sumaryczne wskaźniki ECTS

|   |   |
|---|---|
| <b>Wydział:</b>                                     | <b>Studiów Stosowanych</b>                            |
| <b>Kierunek:</b>                                    | <b>Media kreatywne: projektowanie gier i animacji</b> |
| <b>Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:</b> | <b>Game design</b>                                    |
| <b>Stopień kształcenia:</b>                         | <b>II stopień</b>                                     |
| <b>Profil:</b>                                      | <b>praktyczny</b>                                     |
| <b>Forma studiów:</b>                               | <b>niestacjonarne</b>                                 |
| <b>Czas trwania:</b>                                | <b>2 lata (4 semestry)</b>                            |
| <b>Obowiązuje od roku akademickiego:</b>            | <b>2022/2023</b>                                      |

|  |                |  |         | SUMA W %          |              |      |     |     | 34,9%              | 5,5%   | 62,3%                 | 77,5%      | 64,2%     | 88,3%                                | 11,7%                                    | 85,0%                                | 15,0%                                    |  |
|--|----------------|--|---------|-------------------|--------------|------|-----|-----|--------------------|--|-----------------------|------------|-----------|--------------------------------------|--|--------------------------------------|--|--|
|  |                |  |         | SUMA PUNKTÓW ECTS | 120          |      |     |     |                    | 41,9   | 6,6                   | 74,7       | 93,0      | 77,0                                 | 106,0                                    | 14,0                                 | 102,0                                    | 18,0   |
| Lp.                                    | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia        | E/O/ZAL | ECTS              | Liczba godz. |      |     |     | Wskaźniki ECTS     |  |                       |            |           |                                      |  |                                      |  |  |
|  |                |  |         |                   | ogół.        | wyk. | ćw. | p/e | bezpśredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego |                       | praktyczne | wyberalne | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca                   | dyscypliny uzupełniające                 |  |
|  |                |  |         |                   |              |      |     |     |                    | e-learning   | praca własna studenta |            |           |                                      |  | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | nauki o komunikacji społecznej i nauki o zarządzaniu i jakości |
| <b>Moduły kształcenia podstawowego</b> |                |  |         |                   |              |      |     |     |                    |  |                       |            |           |                                      |  |                                      |  |  |
| 1                                      | N2-00-BHP-1    | Szkolenie wstępne z zakresu BHP            | O       | 0                 | 4            | 0    | 0   | 4   | 0,0                | 0,2  | 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       | 3,0                                  |  | 0,0                                  | 3,0                                      |  |
| 3                                      | N2-62-SELBRA-1 | Self-branding i zarządzanie marką osobistą | O       | 3                 | 20           | 20   | 0   | 0   | 0,8                | 0,0  | 2,2                   | 0,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 0,5                                  | 2,5                                      |  |
| 4                                      | N2-62-PRASPR-1 | Prawo nowych mediów                        | E       | 3                 | 20           | 20   | 0   | 0   | 0,8                | 0,0  | 2,2                   | 0,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 1,5                                  | 1,5                                      |  |
| <b>Moduły kształcenia kierunkowego</b> |                |  |         |                   |              |      |     |     |                    |  |                       |            |           |                                      |  |                                      |  |  |
| 1                                      | N2-62-WAMOC-1  | Warsztaty motion capture                   | O       | 3                 | 12           | 0    | 12  | 0   | 0,5                | 0,0  | 2,5                   | 3,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 3,0                                  | 0,0                                      |  |
| 2                                      | N2-62-STODES-1 | Storytelling i story design                | O       | 3                 | 24           | 0    | 24  | 0   | 0,5                | 0,0  | 2,5                   | 3,0        | 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 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 4  | N2-62-GAMEDU-1  | Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji                  | O | 3 | 20 | 20 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 5  | N2-62-DIGART-1  | Digital art.  | O | 3 | 18 | 0  | 18 | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 6  | N2-62-METBAD-2  | Metodologia badań komunikacji społecznej i me                     | O | 3 | 30 | 30 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 7  | N2-62-TEHNM-2   | Teoria i historia nowych mediów                                   | O | 2 | 30 | 30 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 8  | N2-62-JEZSZT-3  | Język sztuk wizualnych  | O | 2 | 20 | 20 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 9  | N2-62-MESPOL-4  | Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej | O | 2 | 30 | 30 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 1,0 | 1,0 |
| <b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>               |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | N2-62-SEMMAG1-3 | Seminarium magisterskie1  | O | 5 | 30 | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 2  | N2-62-SEMMAG2-4 | Seminarium magisterskie2  | O | 5 | 30 | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 3  |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia językowego</b>                       |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | N2-00-WAJEZ1-3  | Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 96 | 0  | 16 | 80 | 0,6 | 3,2 | 0,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 2  | N2-00-WAJEZ2-4  | Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 96 | 0  | 16 | 80 | 0,6 | 3,2 | 0,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| <b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b> |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>                |                 |   |   |   |    |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | N2-62-ORPRG-2   | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry                | O | 4 | 16 | 0  | 16 | 0  | 0,6 | 0,0 | 3,4 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 2  | N2-62-GAMDES-2  | Game design   | O | 4 | 20 | 0  | 20 | 0  | 0,8 | 0,0 | 3,2 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 3  | N2-62-PSUNI1-2  | Praca z silnikiem Unity1  | O | 5 | 20 | 0  | 20 | 0  | 0,8 | 0,0 | 4,2 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |     | 5,0 | 0,0 |
| 4  | N2-62-PSUNR1-2  | Praca z silnikiem Unreal1   | O | 5 | 20 | 0  | 20 | 0  | 0,8 | 0,0 | 4,2 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |     | 5,0 | 0,0 |
| 5  | N2-62-LEVDES-2  | Level design  | O | 4 | 20 | 0  | 20 | 0  | 0,8 | 0,0 | 3,2 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 6  | N2-62-PSUNI2-3  | Praca z silnikiem Unity2  | O | 3 | 18 | 0  | 18 | 0  | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 7  | N2-62-PSUNR2-3  | Praca z silnikiem Unreal2   | O | 3 | 18 | 0  | 18 | 0  | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 8  | N2-62-TLEVD1-3  | Technical level design1   | O | 3 | 18 | 0  | 18 | 0  | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 9  | N2-62-MECHG1-3  | Mechaniki wybranych gatunków                                      | O | 2 | 18 | 0  | 18 | 0  | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 2,0 |     | 2,0 | 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 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |

|    |                 |                           |   |   |    |   |    |   |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|----|-----------------|---------------------------|---|---|----|---|----|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 11 | N2-62-PSYCHGI-4 | Psychologia gier          | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | 2,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 12 | N2-62-PSUNI3-4  | Praca z silnikiem Unity3  | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 13 | N2-62-PSUNR3-4  | Praca z silnikiem Unreal3 | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 14 | N2-62-TLEVD2-4  | Technical level design2   | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 15 | N2-62-ŚWIAT-4   | Światotwórstwo w grach    | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 3,0 | 0,0 |

**Moduły praktyk kierunkowych**

|   |  |  |  |  | ogół. | WP | EW | prak. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|-------|----|----|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

|   |               |                    |     |     | ogół. | WP | EW | prak. |     |     |     |     |     |     |  |     |     |
|---|---------------|--------------------|-----|-----|-------|----|----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|
| 1 | N2-00-PRAZ1-1 | Praktyka zawodowa1 | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |  | 3,5 | 1,0 |
| 2 | N2-00-PRAZ2-2 | Praktyka zawodowa2 | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |  | 3,5 | 1,0 |
| 3 | N2-00-PRAZ3-3 | Praktyka zawodowa3 | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |  | 3,0 | 2,0 |
| 4 | N2-00-PRAZ4-4 | Praktyka zawodowa4 | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |  | 3,0 | 2,0 |

## Sumaryczne wskaźniki ECTS

|   |  |
|---|--|
| <b>Wydział:</b>                                     | Studiów Stosowanych                            |
| <b>Kierunek:</b>                                    | Media kreatywne: projektowanie gier i animacji |
| <b>Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:</b> | Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier |
| <b>Stopień kształcenia:</b>                         | II stopień                                     |
| <b>Profil:</b>                                      | praktyczny                                     |
| <b>Forma studiów:</b>                               | stacjonarne                                    |
| <b>Czas trwania:</b>                                | 2 lata (4 semestry)                            |
| <b>Obowiązuje od roku akademickiego:</b>            | 2022/2023                                      |

|  |                       | SUMA W %                                   | <del>XXXXXXXXXX</del> |  |              |                           | 54,3%                     | 5,5%                      | 41,0%              | 80,0%  | 64,2%                     | 90,8%      | 9,2%       | 85,0%                                | 15,0%                                    |                    |
|--|-----------------------|--|-----------------------|--|--------------|---------------------------|---------------------------|---------------------------|--------------------|--|---------------------------|------------|------------|--------------------------------------|--|--------------------|
|  |                       | SUMA PUNKTÓW ECTS                          | <del>XXXXXXXXXX</del> |  |              |                           | 65,2                      | 6,6                       | 49,2               | 96,0   | 77,0                      | 109,0      | 11,0       | 102,0                                | 18,0                                     |                    |
| Lp.                                    | Kod przedmiotu        | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia        | E/O/ZAL               | ECTS                                     | Liczba godz. |                           |                           |                           | Wskaźniki ECTS     |  |                           |            |            |                                      |  |                    |
|  |                       |  |                       |  | ogół.        | wyk.                      | ćw.                       | p/e                       | bezpśredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego |                           | praktyczne | wybieralne | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca |
| e-learning                             | praca własna studenta | zajęcia z dziedziny nauk społecznych       |                       | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych |              | nauczyciela akademickiego | nauczyciela akademickiego | nauczyciela akademickiego |                    | nauczyciela akademickiego  | nauczyciela akademickiego |            |            |                                      |  |                    |
| <b>Moduły kształcenia podstawowego</b> |                       |  |                       |  |              |                           |                           |                           |                    |  |                           |            |            |                                      |  |                    |
| 1                                      | S2-00-BHP-1           | Szkolenie wstępne z zakresu BHP            | O                     | 0  | 4            | 0                         | 0                         | 4                         | 0,0                | 0,2  | 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        | 3,0                                  | 0,0                                      | 3,0                |
| 3                                      | S2-62-SELBRA-1        | Self-branding i zarządzanie marką osobistą | O                     | 3  | 36           | 36                        | 0                         | 0                         | 1,4                | 0,0  | 1,6                       | 0,0        | 0,0        | 3,0                                  | 0,5                                      | 2,5                |
| 4                                      | S2-62-PRASPR-1        | Prawo nowych mediów                        | E                     | 3  | 36           | 36                        | 0                         | 0                         | 1,4                | 0,0  | 1,6                       | 0,0        | 0,0        | 3,0                                  | 1,5                                      | 1,5                |
| <b>Moduły kształcenia kierunkowego</b> |                       |  |                       |  |              |                           |                           |                           |                    |  |                           |            |            |                                      |  |                    |
| 1                                      | S2-62-WAMOC-1         | Warsztaty motion capture                   | O                     | 3  | 30           | 0                         | 30                        | 0                         | 1,2                | 0,0  | 1,8                       | 3,0        | 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                                  | 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 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 4  | S2-62-GAMEDU-1  | Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji                  | O | 3 | 36  | 36 | 0  | 0  | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 5  | S2-62-DIGART-1  | Digital art.  | O | 3 | 30  | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | 0,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 6  | S2-62-METBAD-2  | Metodologia badań komunikacji społecznej i me                     | O | 3 | 46  | 46 | 0  | 0  | 1,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 7  | S2-62-TEHNM-2   | Teoria i historia nowych mediów                                   | O | 2 | 30  | 30 | 0  | 0  | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 8  | S2-62-JEJSZT-3  | Język sztuk wizualnych  | O | 2 | 30  | 30 | 0  | 0  | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 9  | S2-62-MESPOL-4  | Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej | O | 2 | 30  | 30 | 0  | 0  | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 1,0 | 1,0 |
| <b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>               |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | S2-62-SEMMAG1-3 | Seminarium magisterskie1  | O | 5 | 30  | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 2  | S2-62-SEMMAG2-4 | Seminarium magisterskie2  | O | 5 | 30  | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 3  |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia językowego</b>                       |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | S2-00-WAJEZ1-3  | Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 110 | 0  | 30 | 80 | 1,2 | 3,2 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 2  | S2-00-WAJEZ2-4  | Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 110 | 0  | 30 | 80 | 1,2 | 3,2 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| <b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b> |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>                |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | S2-62-MODPOS-2  | Modelowanie postaci   | O | 3 | 42  | 0  | 42 | 0  | 1,7 | 0,0 | 1,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 2  | S2-62-MODSWO-2  | Modelowania środowiska, wnętr i obiektów                          | O | 3 | 36  | 0  | 36 | 0  | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 3  | S2-62-ANPOS1-2  | Animacja postaci  | O | 4 | 38  | 0  | 38 | 0  | 1,5 | 0,0 | 2,5 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 4  | S2-62-TEMSHA-2  | Texturowanie, mapowanie i shading                                 | O | 3 | 36  | 0  | 36 | 0  | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 5  | S2-62-SCU3D1-2  | Sculpting 3d-1  | O | 3 | 42  | 0  | 42 | 0  | 1,7 | 0,0 | 1,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 6  | S2-62-ANIM2D-2  | Animacja 2d   | O | 3 | 36  | 0  | 36 | 0  | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 7  | S2-62-POSEFS-2  | Postprodukcja - efekty specjalne                                  | O | 3 | 36  | 0  | 36 | 0  | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 8  | S2-62-MODTAU-3  | Zaawansowane modelowanie 3D                                       | O | 3 | 42  | 0  | 42 | 0  | 1,7 | 0,0 | 1,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 9  | S2-62-SGANIF-3  | Silniki gier w animacji filmowej                                  | O | 3 | 42  | 0  | 42 | 0  | 1,7 | 0,0 | 1,3 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 10   | S2-62-MOTDES-3  | Motion design   | O | 3 | 36  | 0  | 36 | 0  | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 11   | S2-62-POSCOM-3  | Postprodukcja - compositing                                       | O | 3 | 36  | 0  | 36 | 0  | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |



|    |                |                                 |   |     |    |   |    |   |     |     |     |     |     |     |  |     |     |
|----|----------------|---------------------------------|---|-----|----|---|----|---|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|
| 12 | S2-62-ANIUM-4  | Animacja urządzeń mechanicznych | O | 3   | 42 | 0 | 42 | 0 | 1,7 | 0,0 | 1,3 | 3,0 | 3,0 | 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 | 3,0 |  | 3,0 | 0,0 |
| 14 | S2-62-PROWAN-4 | Processing w animacji           | O | 3   | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |  | 3,0 | 0,0 |
| 15 | S2-62-MATPAT-4 | Matte painting i techniki 2,5d  | O | 2,5 | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 1,1 | 2,5 | 2,5 | 2,5 |  | 2,5 | 0,0 |
| 16 | S2-62-POSMOW-4 | Postprodukcja - montaż wideo    | O | 2,5 | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 1,1 | 2,5 | 2,5 | 2,5 |  | 2,5 | 0,0 |
| 17 | S2-62-POSMOD-4 | Postprodukcja - montaż dźwięku  | O | 2   | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 0,6 | 2,0 | 2,0 | 2,0 |  | 2,0 | 0,0 |

**Moduły praktyk kierunkowych**

|   |  |  |  |  | ogół. | WP | EW | prak. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|-------|----|----|-------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 1 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |       |    |    |       |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

|   |               |                    |     |     | ogół. | WP | EW | prak. |     |     |     |     |     |     |  |     |     |
|---|---------------|--------------------|-----|-----|-------|----|----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|-----|-----|
| 1 | S2-00-PRAZ1-1 | Praktyka zawodowa1 | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |  | 3,5 | 1,0 |
| 2 | S2-00-PRAZ2-2 | Praktyka zawodowa2 | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |  | 3,5 | 1,0 |
| 3 | S2-00-PRAZ3-3 | Praktyka zawodowa3 | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |  | 3,0 | 2,0 |
| 4 | S2-00-PRAZ4-4 | Praktyka zawodowa4 | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |  | 3,0 | 2,0 |

## Sumaryczne wskaźniki ECTS

|   |   |
|---|---|
| <b>Wydział:</b>                                     | <b>Studiów Stosowanych</b>                            |
| <b>Kierunek:</b>                                    | <b>Media kreatywne: projektowanie gier i animacji</b> |
| <b>Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:</b> | <b>Game design</b>                                    |
| <b>Stopień kształcenia:</b>                         | <b>II stopień</b>                                     |
| <b>Profil:</b>                                      | <b>praktyczny</b>                                     |
| <b>Forma studiów:</b>                               | <b>stacjonarne</b>                                    |
| <b>Czas trwania:</b>                                | <b>2 lata (4 semestry)</b>                            |
| <b>Obowiązuje od roku akademickiego:</b>            | <b>2022/2023</b>                                      |

|  |                |  |         | SUMA W %          |              |      |     |     | 50,6%              | 5,5%   | 47,3%                 | 77,5%      | 64,2%     | 88,3%                                | 11,7%                                    | 85,0%                                | 15,0%                                    |  |
|--|----------------|--|---------|-------------------|--------------|------|-----|-----|--------------------|--|-----------------------|------------|-----------|--------------------------------------|--|--------------------------------------|--|--|
|  |                |  |         | SUMA PUNKTÓW ECTS |              |      |     |     | 60,7               | 6,6  | 56,7                  | 93,0       | 77,0      | 106,0                                | 14,0                                     | 102,0                                | 18,0                                     |  |
| Lp.                                    | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia        | E/O/ZAL | ECTS              | Liczba godz. |      |     |     | Wskaźniki ECTS     |  |                       |            |           |                                      |  |                                      |  |  |
|  |                |  |         |                   | ogół.        | wyk. | ćw. | p/e | bezpśredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego |                       | praktyczne | wyberalne | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca                   | dyscypliny uzupełniające                 |  |
|  |                |  |         |                   |              |      |     |     |                    | e-learning   | praca własna studenta |            |           |                                      |  | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | nauki o komunikacji społecznej i nauki o zarządzaniu i jakości |
| <b>Moduły kształcenia podstawowego</b> |                |  |         |                   |              |      |     |     |                    |  |                       |            |           |                                      |  |                                      |  |  |
| 1                                      | S2-00-BHP-1    | Szkolenie wstępne z zakresu BHP            | O       | 0                 | 4            | 0    | 0   | 4   | 0,0                | 0,2  | 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       | 3,0                                  |  | 0,0                                  | 3,0                                      |  |
| 3                                      | S2-62-SELBRA-1 | Self-branding i zarządzanie marką osobistą | O       | 3                 | 36           | 36   | 0   | 0   | 1,4                | 0,0  | 1,6                   | 0,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 0,5                                  | 2,5                                      |  |
| 4                                      | S2-62-PRASPR-1 | Prawo nowych mediów                        | E       | 3                 | 36           | 36   | 0   | 0   | 1,4                | 0,0  | 1,6                   | 0,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 1,5                                  | 1,5                                      |  |
| <b>Moduły kształcenia kierunkowego</b> |                |  |         |                   |              |      |     |     |                    |  |                       |            |           |                                      |  |                                      |  |  |
| 1                                      | S2-62-WAMOC-1  | Warsztaty motion capture                   | O       | 3                 | 30           | 0    | 30  | 0   | 1,2                | 0,0  | 1,8                   | 3,0        | 0,0       | 3,0                                  |  | 3,0                                  | 0,0                                      |  |

|  |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|--|-----------------|---|---|---|-----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 2  | S2-62-STODES-1  | Storytelling i story design                                       | O | 3 | 30  | 0  | 30 | 0  | 0,5 | 0,0 | 2,5 | 3,0 | 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  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 4  | S2-62-GAMEDU-1  | Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji                  | O | 3 | 36  | 36 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 5  | S2-62-DIGART-1  | Digital art.  | O | 3 | 30  | 0  | 30 | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 6  | S2-62-METBAD-2  | Metodologia badań komunikacji społecznej i me                     | O | 3 | 46  | 46 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |     | 2,0 | 1,0 |
| 7  | S2-62-TEHNM-2   | Teoria i historia nowych mediów                                   | O | 2 | 30  | 30 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 8  | S2-62-JEZSZT-3  | Język sztuk wizualnych  | O | 2 | 30  | 30 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 9  | S2-62-MESPOL-4  | Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej | O | 2 | 30  | 30 | 0  | 0  | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |     | 1,0 | 1,0 |
| <b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>               |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | S2-62-SEMMAG1-3 | Seminarium magisterskie1  | O | 5 | 30  | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 2  | S2-62-SEMMAG2-4 | Seminarium magisterskie2  | O | 5 | 30  | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 5,0 |     | 4,0 | 1,0 |
| 3  |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia językowego</b>                       |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | S2-00-WAJEZ1-3  | Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 110 | 0  | 30 | 80 | 1,2 | 3,2 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 2  | S2-00-WAJEZ2-4  | Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)   | O | 4 | 110 | 0  | 30 | 80 | 1,2 | 3,2 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| <b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b> |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|  |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>                |                 |   |   |   |     |    |    |    |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1  | S2-62-ORPRG-2   | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry                | O | 4 | 30  | 0  | 30 | 0  | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 2  | S2-62-GAMDES-2  | Game design   | O | 4 | 48  | 0  | 48 | 0  | 1,9 | 0,0 | 2,1 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 3  | S2-62-PSUNI1-2  | Praca z silnikiem Unity1  | O | 5 | 46  | 0  | 46 | 0  | 1,8 | 0,0 | 3,2 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |     | 5,0 | 0,0 |
| 4  | S2-62-PSUNR1-2  | Praca z silnikiem Unreal1   | O | 5 | 46  | 0  | 46 | 0  | 1,8 | 0,0 | 3,2 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |     | 5,0 | 0,0 |
| 5  | S2-62-LEVDES-2  | Level design  | O | 4 | 46  | 0  | 46 | 0  | 1,8 | 0,0 | 2,2 | 4,0 | 4,0 | 4,0 |     | 4,0 | 0,0 |
| 6  | S2-62-PSUNI2-3  | Praca z silnikiem Unity2  | O | 3 | 40  | 0  | 40 | 0  | 1,6 | 0,0 | 1,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 7  | S2-62-PSUNR2-3  | Praca z silnikiem Unreal2   | O | 3 | 40  | 0  | 40 | 0  | 1,6 | 0,0 | 1,4 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 8  | S2-62-TLEVD1-3  | Technical level design1   | O | 3 | 44  | 0  | 44 | 0  | 1,8 | 0,0 | 1,2 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 9  | S2-62-MECHG1-3  | Mechaniki wybranych gatunków                                      | O | 2 | 46  | 0  | 46 | 0  | 1,8 | 0,0 | 0,2 | 2,0 | 2,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |

|   |                 |                           |     |     |       |    |    |       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---|-----------------|---------------------------|-----|-----|-------|----|----|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 10                                      | S2-62-QUWRIT-3  | Quest writing             | O   | 3   | 48    | 0  | 48 | 0     | 1,9 | 0,0 | 1,1 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 11                                      | S2-62-PSYCHGI-4 | Psychologia gier          | O   | 2   | 46    | 0  | 46 | 0     | 1,8 | 0,0 | 0,2 | 2,0 | 2,0 | 2,0 |     | 2,0 | 0,0 |
| 12                                      | S2-62-PSUNI3-4  | Praca z silnikiem Unity3  | O   | 3   | 36    | 0  | 36 | 0     | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 13                                      | S2-62-PSUNR3-4  | Praca z silnikiem Unreal3 | O   | 3   | 36    | 0  | 36 | 0     | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 14                                      | S2-62-TLEVD2-4  | Technical level design2   | O   | 3   | 44    | 0  | 44 | 0     | 1,8 | 0,0 | 1,2 | 3,0 | 3,0 | 3,0 |     | 3,0 | 0,0 |
| 15                                      | S2-62-ŚWIAT-4   | Światotwórstwo w grach    | O   | 3   | 46    | 0  | 46 | 0     | 1,8 | 0,0 | 1,2 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 3,0 | 0,0 |
| <b>Moduły praktyk kierunkowych</b>      |                 |                           |     |     |       |    |    |       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|   |                 |                           |     |     | ogół. | WP | EW | prak. |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1                                       |                 |                           |     |     |       |    |    |       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 2                                       |                 |                           |     |     |       |    |    |       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 3                                       |                 |                           |     |     |       |    |    |       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 4                                       |                 |                           |     |     |       |    |    |       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| <b>Moduły praktyk specjalnościowych</b> |                 |                           |     |     |       |    |    |       |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|   |                 |                           |     |     | ogół. | WP | EW | prak. |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| 1                                       | S2-00-PRAZ1-1   | Praktyka zawodowa1        | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |     | 3,5 | 1,0 |
| 2                                       | S2-00-PRAZ2-2   | Praktyka zawodowa2        | ZAL | 4,5 | 120   | 2  | 6  | 112   | 4,5 | 0,0 | 0,0 | 4,5 | 4,5 | 4,5 |     | 3,5 | 1,0 |
| 3                                       | S2-00-PRAZ3-3   | Praktyka zawodowa3        | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |     | 3,0 | 2,0 |
| 4                                       | S2-00-PRAZ4-4   | Praktyka zawodowa4        | ZAL | 5   | 120   | 2  | 6  | 112   | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 | 5,0 |     | 3,0 | 2,0 |



**DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA  
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 2022/2023**

**Załącznik: Karty przedmiotów**



## Spis treści

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Moduły kształcenia podstawowego .....</b>   | <b>4</b>  |
| Zarządzanie projektami kreatywnymi .....   | 4         |
| Self-branding i zarządzanie marką osobistą .....   | 7         |
| Prawo nowych mediów .....  | 10        |
| <b>Moduły kształcenia kierunkowego .....</b>   | <b>13</b> |
| Warsztaty motion capture .....   | 13        |
| Storytelling i story design .....  | 15        |
| Współczesna animacja w Polsce i na świecie .....   | 18        |
| Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji .....   | 21        |
| Digital art .....  | 24        |
| Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów .....  | 27        |
| Teoria i historia nowych mediów .....  | 29        |
| Język sztuk wizualnych .....   | 32        |
| Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej .....                          | 34        |
| <b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej .....</b>   | <b>36</b> |
| Seminarium magisterskie 1 .....  | 36        |
| Seminarium magisterskie 2 .....  | 38        |
| <b>Moduły kształcenia językowego .....</b>   | <b>40</b> |
| Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki) .....                            | 40        |
| Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki) .....                            | 43        |
| <b>Moduły praktyk specjalnościowych .....</b>  | <b>46</b> |
| Praktyka zawodowa1 .....   | 46        |
| Praktyka zawodowa2 .....   | 49        |
| Praktyka zawodowa3 .....   | 52        |
| Praktyka zawodowa4 .....   | 55        |
| <b>Moduły kształcenia specjalnościowego - Animacja i efekty specjalne dla gier i filmu .....</b> | <b>58</b> |
| Modelowanie postaci .....  | 58        |
| Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów .....   | 61        |
| Animacja postaci .....   | 64        |
| Texturowanie, mapowanie i shading .....  | 67        |
| Sculpting 3d-1 .....   | 70        |
| Animacja 2d .....  | 73        |
| Postprodukcja - efekty specjalne .....   | 76        |
| Zaawansowane modelowanie 3D .....  | 79        |
| Silniki gier w animacji filmowej .....   | 82        |
| Motion design .....  | 85        |
| Postprodukcja – compositing .....  | 88        |
| Animacja urządzeń mechanicznych .....  | 91        |
| Animacja twarzy .....  | 94        |
| Processing w animacji .....  | 97        |
| Matte painting i techniki 2,5d .....   | 100       |
| Postprodukcja - montaż wideo .....   | 103       |
| Postprodukcja - montaż dźwięku .....   | 106       |



|   |            |
|---|------------|
| <b>Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design .....</b> | <b>109</b> |
| Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry .....        | 109        |
| Game design.....  | 112        |
| Praca z silnikiem Unity1.....                                   | 115        |
| Praca z silnikiem Unreal1 .....                                 | 116        |
| Level design.....   | 119        |
| Praca z silnikiem Unity2.....                                   | 122        |
| Praca z silnikiem Unreal2 .....                                 | 124        |
| Technical level design1.....                                    | 126        |
| Mechaniki wybranych gatunków.....                               | 129        |
| Quest writing.....  | 132        |
| Psychologia gier.....   | 134        |
| Praca z silnikiem Unity3.....                                   | 136        |
| Praca z silnikiem Unreal3 .....                                 | 138        |
| Technical level design2.....                                    | 140        |
| Światotwórstwo w grach.....                                     | 142        |


**Moduły kształcenia podstawowego**
**Zarządzanie projektami kreatywnymi**

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |                       | Kod przedmiotu                 |   |  |
|--|---|-----------------------|--------------------------------|---|--|
| Zarządzanie projektami kreatywnymi   |   |                       | S2-62-FIPWM-1<br>N2-62-FIPWM-1 |   |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny   | Język wykładowy       | polSKI                         |   |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |   |                       |                                |   |  |
| <p>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 konkurowania 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.</p> |   |                       |                                |   |  |
| 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   | <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>identyfikuje typy metod zarządzania oraz typy przedsiębiorstw zajmujących się branżami kreatywnymi</li> </ul> | Prezentacja           | Dyskusja                       | MK2P_W01<br>MK2P_W08                            | P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>charakteryzuje złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz praktyczne aspekty przygotowania budżetu i harmonogramu realizacji projektu kreatywnego</li> </ul>  | Prezentacja           | Projekt                        | MK2P_W01<br>MK2P_W03                            | P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WG  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>nazywa narzędzia i metody służące do pozyskania inwestycji, wykonania projektu oraz jego ewaluacji</li> </ul>  | Dyskusja              | Symulacja                      | MK2P_W02  | P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK  |
| umiejętności   | <ul style="list-style-type: none"> <li>rozkłada w czasie pracę nad projektem i optymalizuje efektywność realizacji projektu poprzez dobranie odpowiednich technik zarządzania</li> </ul>  | Ćwiczenia Warsztatowe | Projekt                        | MK2P_U01  | P7S_U<br>P7S_UO  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>opracowuje możliwości finansowania projektu</li> </ul>   | Prezentacja           | Symulacja                      | MK2P_U04  | P7S_U<br>P7S_UO<br>P7S_UK  |





|   |  |          |           |          |                  |
|---|--|----------|-----------|----------|------------------|
|   | w zależności od potrzeb oraz możliwości                              |          |           |          |                  |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – jest świadom znaczenia networkingu oraz mówienia językiem korzyści | Dyskusja | Symulacja | MK2P_K03 | P7S_KO<br>P7S_KR |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |          |           |          |                  |
| 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.  |  |          |           |          |                  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |  |          |           |          |                  |
| Media kreatywne, przedsięwzięcia – typy przedsiębiorstw i realizowanych przez nie projektów.<br>Sytuacja branży kreatywnej w Polsce - liczby i dane branży gier, możliwości i typ dofinansowań.<br>Metody zarządzania projektami - typologia, praktyki, realizacje.<br>Proces i zarządzanie procesem zarządzającym.<br>Od koncepcji projektu do estymacji działań i egzekucji efektu<br>Rodzaje pozyskiwania środków - crowdfunding, inwestorzy, dotacje, kredyty.<br>Typy dokumentacji w procesie zarządzania projektem kreatywnym - od roadmapy do pipeline'u.<br>Budżetowanie i strukturyzacja projektu.<br>Narzędzia do zarządzania projektami - przegląd, wybór i optymalizacja.<br>Największe zagrożenia w realizacji projektów kreatywnych.<br>Producent, lead czy principal - specyfika kadr i hierarchii w branżach kreatywnych w Polsce i na świecie.<br>Rozwój projektów kreatywnych - od strefy indie do wydawcy, licencji i utraty kontroli nad projektem. |  |          |           |          |                  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |  |          |           |          |                  |
|   |  |          |           |          |                  |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |  |          |           |          |                  |
|   |  |          |           |          |                  |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |  |          |           |          |                  |
| Ilczuk D., Misiąg W., Finansowanie i organizacja kultury w gospodarce rynkowej, Warszawa 2003<br>Nowicki M., Charakterystyka i wybrane mechanizmy finansowania sektora gier komputerowych – na świecie i w Polsce, <a href="http://zif.wzr.pl/pim/2013_1_4_24.pdf">http://zif.wzr.pl/pim/2013_1_4_24.pdf</a><br>P. Majewski, Crowdfunding – cechy i typologia, <a href="http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.doi-10_33119_GN_116618/c/gna-pdf-116618-48906.pdf">http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.doi-10_33119_GN_116618/c/gna-pdf-116618-48906.pdf</a><br>Nowe kierunki w organizacji i zarządzaniu. Organizacje, konteksty, procesy zarządzania, red. Glinka B., Kostera M., wyd. Wolter Kluwers wyd. 2 poprawione<br>Jemielnik D., Koźmiński A.K., Latusek-Jurczak D., Zasady zarządzania, wyd. Wolter Kluwers 2014<br>Hofman M., Skrzypek E., Zarządzanie procesami w przedsiębiorstwie, Wolter Kluwers 2010                   |  |          |           |          |                  |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |  |          |           |          |                  |
| Kaczmarek S., Połuszna J., Uwarunkowania finansowania twórców i artystów w Polsce, <a href="https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/8125/1/Optimum_3_2019_S_Kaczmarek_J_Poelusna_Uwarunkowania_finsowania_tworcow_i_artystow_w_Polsce.pdf">https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/8125/1/Optimum_3_2019_S_Kaczmarek_J_Poelusna_Uwarunkowania_finsowania_tworcow_i_artystow_w_Polsce.pdf</a><br>Z. Michalik, Charakterystyka wybranych form finansowania działalności kulturalnej w ramach przemysłów kreatywnych, <a href="https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/10959/Finansowe%20aspeky%20rozwoju%20przedsiębiorczosci-rozdial2.pdf?sequence=2&amp;isAllowed=y">https://depot.ceon.pl/bitstream/handle/123456789/10959/Finansowe%20aspeky%20rozwoju%20przedsiębiorczosci-rozdial2.pdf?sequence=2&amp;isAllowed=y</a>  |  |          |           |          |                  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |  |          |           |          |                  |
| Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany wykazać frekwencję na poziomie 80%, uczestniczyć aktywnie w co najmniej połowie dyskusji, wykonać 2 zadania podczas semestru oraz wykonać projekt na koniec semestru.<br>Łącznie do zdobycia w semestrze: 65 punktów, z czego: 10 za obecność, 15 za dyskusję, 15 za zadania, 25 za projekt.<br>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:<br>bardzo dobry – 91%-100%<br>dobry plus – 81%-90%<br>dobry – 71%-80%<br>dostateczny plus – 61%-70%<br>dostateczny – 50%-60%<br>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  | 0                                 |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 3                                | 0,8  | 0                                 |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>                   |                                  |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                        |  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                        |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 36   |                                   |                     |
|  | Przygotowanie zadań domowych     | 19   |                                   |                     |
|  | Opracowanie projektu             | 20   |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 20   |                                   |                     |
|  | Przygotowanie zadań domowych     | 35   |                                   |                     |
|  | Opracowanie projektu             | 20   |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                  |  | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Róża Hnatkowska  |                                  |  | 2022                              |                     |



## Self-branding i zarządzanie marką osobistą

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |                        | Kod przedmiotu                   |   |  |
|--|--|------------------------|----------------------------------|---|--|
| Self-branding i zarządzanie marką osobistą   |  |                        | S2-62-SELBRA-1<br>N2-62-SELBRA-1 |   |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny  | Język wykładowy        | polski                           |   |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>projektowanie gier i animacji  | Stopień kształcenia    | studia II stopnia                |   |  |
| Profil kształcenia   | praktyczny   | Forma studiów          | stacjonarne<br>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   |  |                        |                                  |   |  |
| <p>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, występów, rozmów kwalifikacyjnych czy też tworzenia efektywnego i publicznego CV. W oparciu o te elementy nauczą 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.</p> |  |                        |                                  |   |  |
| 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   | – Posiada wiedzę na temat działania rynku pracownika w branży gamingowej   | Prezentacja            | Projekt                          | MK2P_W01  | P7S_W<br>P7S_WG  |
|  | – Identyfikuje podmioty, które są jego konkurencją na rynku pracy  | Dyskusja, prezentacja  | Projekt, prezentacja             | MK2P_W08  | 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_W03  | P7S_WG   |
| umiejętności   | – Wykorzystuje media społecznościowe, serwisy branżowe oraz potencjał środowiskowy do budowania swojego wizerunku i komunikacji w środowisku                       | Ćwiczenia warsztatowe  | Dyskusja                         | MK2P_U06  | P7S_W<br>P7S_UO  |
|  | – rozwija i zarządza swoją marką osobistą zarówno w przestrzeni publicznej, wystąpieniach publicznych, jak i podczas rozmów z potencjalnymi partnerami biznesowymi | Ćwiczenia warsztatowe  | Prezentacja                      | MK2P_U04  | P7S_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK  |
|  | – posługuje się językiem, który stawia go w roli eksperta  | Ćwiczenia warsztatowe  | Symulacja                        | MK2P_U06  | P7S_UO   |



|  |   |   |                                  |          |                  |
|--|---|---|----------------------------------|----------|------------------|
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Dostrzega znaczenie budowania własnego wizerunku i jest zorientowany w działaniu branży | Ćwiczenia praktyczne                                    | Udział w dyskusji                | MK2P_K03 | P7S_KO<br>P7S_KR |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |   |                                  |          |                  |
| <p>Przedmiot jest formą zapoznania studentów z podstawami zarządzania marki w kontekście marki osobistej, label mark dla własnego produktu oraz zarządzania własnym studiem 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.</p>   |   |   |                                  |          |                  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |   |   |                                  |          |                  |
| <p>Marka osobista w XXI wieku<br/>         Personal Branding na polu zawodowym - ubieganie się o pracę<br/>         Personal Branding na polu zawodowym - w pracy<br/>         Social media w roli personal branding, różnice w budowaniu marki osobistej na przestrzeni lat<br/>         Zagrożenia w silnej marce i kryzysy brandingowe<br/>         Personal branding - checklista silnej marki osobistej<br/>         Typy i techniki zarządzania marką osobistą<br/>         Narzędzia do zarządzania marką osobistą<br/>         Proces zarządzania marką osobistą oraz jego cykl</p>  |   |   |                                  |          |                  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |   |   |                                  |          |                  |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |   |   |                                  |          |                  |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |   |   |                                  |          |                  |
| <p>Walczak – Skąlecka A., „Silne marki osobiste zmieniają świat” Słowa i Myśli, 2016.<br/>         Stasiak A., Droga do gwiazd : jak budować wizerunek i markę osobistą?, Lublin 2017<br/>         Golden M., „Personal Branding” Bravex Publications, 2019<br/>         Mateusz Grzesiak „Personal branding, czyli jak skutecznie zbudować autentyczną markę osobistą” Onepress, 2019<br/>         Żukowski M., Ty w social mediach. Podręcznik budowania marki osobistej dla każdego, Onepress 2018<br/>         Kall J. , Kłeczek R., Sagam A., Zarządzanie marką, Wolter Kluwers 2013</p>  |   |   |                                  |          |                  |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |   |   |                                  |          |                  |
| Salenbacher J., „Creative Personal Branding” BIS Publishers BV, 1 edition, 2013  |   |   |                                  |          |                  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |   |   |                                  |          |                  |
| <p>Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany wykazać frekwencję na poziomie 80%, uczestniczyć aktywnie w co najmniej połowie dyskusji oraz przejść pozytywnie symulację na zakończenie semestru.<br/>         Łącznie do zdobycia w semestrze: 50 punktów, z czego: 10 za obecność, 15 za dyskusję, 25 za symulację.<br/>         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:<br/>         bardzo dobry – 91%-100%<br/>         dobry plus – 81%-90%<br/>         dobry – 71%-80%<br/>         dostateczny plus– 61%-70%<br/>         dostateczny – 50%-60%<br/>         niedostateczny poniżej 50%</p> |   |   |                                  |          |                  |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>  |   |                                  |          |                  |
|  | <b>ogółem</b>   | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> | <b>o charakterze praktycznym</b> |          |                  |
|  | <b>na studiach stacjonarnych</b>  | <b>3</b>  | <b>1,4</b>                       | <b>0</b> |                  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>3</b>  | <b>0,8</b>  | <b>0</b>                         |          |                  |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):</b>  |   |   |                                  |          |                  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 75 godzin   |   |                                  |          |                  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 75 godzin   |   |                                  |          |                  |



| na studiach stacjonarnych   | Formy aktywności studenta | Nakład pracy | Formy aktywności studenta  | Nakład pracy |
|---|---------------------------|--------------|----------------------------|--------------|
|   | Udział w wykładach        | 36           |                            |              |
|   | Zadania domowe            | 14           |                            |              |
|   | Przygotowanie zaliczenia  | 25           |                            |              |
| na studiach niestacjonarnych  | Formy aktywności studenta | Nakład pracy | Formy aktywności studenta  | Nakład pracy |
|   | Udział w wykładach        | 20           |                            |              |
|   | Zadania domowe            | 30           |                            |              |
|   | Przygotowanie zaliczenia  | 25           |                            |              |
| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia |                           |              | Opracowanie/ aktualizacja: |              |
| Aneta Duszyńska   |                           |              | 2022                       |              |



## Prawo nowych mediów

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |   | Kod przedmiotu   |  |   |
|---|--|---|--|--|---|
| Prawo nowych mediów   |  |   | S2-62-PRANM-1<br>N2-62-PRANM-1                           |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | obligatoryjny  | Język wykładowy                             | polski   |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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   |   |  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |   |  |  |   |
| 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. |  |   |  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b>                     | <b>Sposób sprawdzania</b>                                | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| 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 | Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja | Projekt zaliczeniowy, test końcowy                       | MK2P_W08   | P7S_WK  |
|   | – Definiuje miejsce i rolę analizy własności intelektualnej w procesie zarządzania projektem   | Wykład, dyskusja                            |  | MK2P_W03   | P7S_WG  |
| umiejętności  | – Planuje projekt kreatywny z zastosowaniem technologii nowomediów z uwzględnieniem zapotrzebowania na profesjonalną analizę prawną w otoczeniu krajowym i międzynarodowym             | Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja | Projekt zaliczeniowy                                     | MK2P_U01   | P7S_U<br>P7S_UO   |
|   | – Organizuje dystrybucję produktu kreatywnego z uwzględnieniem lokalnych porządków prawnych i ograniczeń krajowych i zagranicznych   | Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja |  | MK2P_U06   | P7S_UO  |
|   | – posługuje się fachową terminologią anglojęzyczną z zakresu nowych mediów przydatną w pracy nad umowami   |   |  | MK2P_U08   | P7S_UK  |
| kompetencji społecznych   | – Świadomie podejmuje negocjacje biznesowe i realizację złożonych projektów z uwzględnieniem tła prawnego w środowisku krajowym i zagranicznym   | Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja | test końcowy z pytaniami otwartymi, projekt zaliczeniowy | MK2P_K03   | P7S_KO<br>P7S_KR  |



|   |                                  |
|---|----------------------------------|
| <b>Opis przedmiotu</b>  |                                  |
| <p>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.</p>   |                                  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |                                  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1) System kontynentalny oraz system common law</li> <li>2) Narzędzia i metody weryfikacji zagadnień prawnych w branży kreatywnej (bazy znaków towarowych, bazy dotyczące domeny publicznej itp.)</li> <li>3) Dokumenty WIPO wobec gier i filmów jako narzędzie wspierające planowanie produkcji kreatywnej</li> <li>4) Otoczenie prawno-gospodarcze produkcji kreatywnej</li> <li>5) Otoczenie podatkowe produkcji kreatywnej</li> <li>6) Kontrakty prawnoautorskie, umowy licencyjne w obrocie gospodarczym</li> <li>7) Potencjalne problemy terminologiczne w obrocie międzynarodowym</li> <li>8) Wybrane przykłady ograniczeń prawnych w wybranych krajach</li> <li>9) Wstępne studia wykonalności projektów kreatywnych na tle prawa</li> <li>10) Nowe media i wynikające z ich specyfiki wyzwania cywilnoprawne</li> <li>11) Ochrona elementów wizerunku oraz praw zależnych w reprezentacjach w obrębie nowych mediów</li> <li>12) Test końcowy</li> </ol>   |                                  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |                                  |
|   |                                  |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |                                  |
|   |                                  |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |                                  |
| <p>Ustawa z 4.02.1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych<br/>         Bieliński A.K., Sztuczna inteligencja, blockchain, cyberbezpieczeństwo oraz dane osobowe : zagadnienia wybrane, Warszawa 2019<br/>         Czarny-Drożdżek E., Dozwolony użytek utworów w mediach, Warszawa 2016<br/>         Ramos A. (et al.), The Legal Status of Video Games,<br/> <a href="https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf">https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf</a><br/>         Mastering the Game. Business and Legal Issues for Video Game Developers,<br/> <a href="https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf">https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/959/wipo_pub_959.pdf</a><br/>         WIPO Intellectual Property Handbook, WIPO 2004,<br/> <a href="https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/489/wipo_pub_489.pdf">https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/intproperty/489/wipo_pub_489.pdf</a><br/>         Ramos A. (et al.), The Legal Status of Video Games, <a href="https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130&amp;plang=EN">https://www.wipo.int/publications/en/details.jsp?id=4130&amp;plang=EN</a><br/>         C.J. Lalor, Copyrightability of cartoon characters,<br/> <a href="https://ipmall.law.unh.edu/sites/default/files/hosted_resources/IDEA/18.Lalor.pdf">https://ipmall.law.unh.edu/sites/default/files/hosted_resources/IDEA/18.Lalor.pdf</a><br/>         Rights, Camera, Action!, IP Rights in the Film-Making Process,<br/> <a href="https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/869/wipo_pub_869.pdf">https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/copyright/869/wipo_pub_869.pdf</a></p> |                                  |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                                  |
| <p><a href="http://www.legalnakultura.pl">http://www.legalnakultura.pl</a></p>  |                                  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                                  |
| <p>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.</p> <p>Projekt – maksymalnie 20 pkt<br/>         Test – 20 pkt<br/>         Zaliczenie przedmiotu: minimum 20 pkt</p> <p>Skala ocen:<br/>         21-24 – 3,0<br/>         25-28 – 3,5<br/>         29-33 – 4,0<br/>         34-37 – 4,5<br/>         38-40 – 5,0</p>   |                                  |
|   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b> |



| 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                                 |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>                   |   |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin   |  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin   |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>                  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                                | 36   | Przygotowanie projektu            | 25                  |
|  | Lektura zadanych tekstów i przygotowanie do testu | 14   |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>                  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                                | 20   | Przygotowanie projektu            | 30                  |
|  | Lektura zadanych tekstów i przygotowanie do testu | 25   |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |   |  | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Szymon Makuch  |   |  | 2022                              |                     |




**Moduły kształcenia kierunkowego**
**Warsztaty motion capture**

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |                              | Kod przedmiotu                  |  |   |
|--|---|------------------------------|---------------------------------|--|---|
| Warsztaty motion capture   |   |                              | S2-62-WAMOC-1<br>N2-62-WAMOC-1  |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny   | Język wykładowy              | polski                          |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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  |   | 12                           |                                 |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |   |                              |                                 |  |   |
| 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.   |   |                              |                                 |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |   | <b>Metody nauczania</b>      | <b>Sposób sprawdzania</b>       | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |   |                              |                                 |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | – 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_W01<br><br>MK2P_W06                               | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_WG   |
| <b>umiejętności</b>  | – potrafi dokonywać przemyślanych wyborów narzędzi do realizacji projektu w motion capture<br>– potrafi stworzyć rozbudowany projekt z wykorzystaniem technologii motion capture jako elementu twórczego procesu          | Prezentacja programów 3D     | Wykonanie projektu 3D           | MK2P_U02<br><br>MK2P_U05                               | P7S_UW<br>P7S_UU<br><br>P7S_UW  |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – 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<br><br>MK2P_K03                               | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO                                  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |                              |                                 |  |   |
| 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. |   |                              |                                 |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |   |                              |                                 |  |   |
|  |   |                              |                                 |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |   |                              |                                 |  |   |



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:

Studenci w ramach warsztatów biorą udział w krótkich nagraniach sekwencji ruchów. Każdy otrzymuje następnie odpowiednie pliki z nagrań i przygotowuje projekt zaliczeniowy, polegający na wyrenderowaniu postaci pobranej z odpowiedniej bazy w połączeniu z nagraniem ruchów studenta w systemie motion capture.

Warunki zaliczenia:

Minimum 80% obecności na zajęciach

Przesłanie projektu zaliczeniowego w formie pliku w formacie 3ds

Skala ocen: 2,0 do 5,0 w zależności od terminu przesłania pracy i oceny jakości wykonania, na którą składają się poprawność techniczna i estetyka wyrenderowanej postaci.

| 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/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           |                           |              |
|                              | Projekt zaliczeniowy      | 45           |                           |              |
| na studiach niestacjonarnych | Formy aktywności studenta | Nakład pracy | Formy aktywności studenta | Nakład pracy |
|                              | Udział w zajęciach        | 12           |                           |              |
|                              | Przygotowanie do zajęć    | 18           |                           |              |
|                              | Projekt zaliczeniowy      | 45           |                           |              |

Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia

Janusz Gajdecki

Opracowanie/ aktualizacja:



## Storytelling i story design

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |                                  | Kod przedmiotu                   |  |   |
|--|--|----------------------------------|----------------------------------|--|---|
| Storytelling i story design  |  |                                  | S2-62-STODES-1<br>N2-62-STODES-1 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny  | Język wykładowy                  | polski                           |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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                               |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                                  |                                  |  |   |
| 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.   |  |                                  |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>          | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |  |                                  |                                  |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | – W pogłębiony sposób rozumie i wyjaśnia zasady rządzące językiem komunikacji w autorskich fabułach dzieł audiowizualnych.                                 | Dyskusja, prezentacja            | Udział w dyskusji                | MK2P_W04   | P7S_W<br>P7S_WG   |
|  | – W pogłębiony sposób wyjaśnia zasady komunikacji w projektach audiowizualnych, zwłaszcza grach i filmach  |                                  |                                  | MK2P_W05   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – konstruuje złożoną fikcyjną opowieść o rozbudowanej strukturze wewnętrznej – świat, bohatera oraz akcję ze szczególnym uwzględnieniem warstwy językowej. | Ćwiczenia warsztatowe<br>Projekt | Projekt, prezentacja             | MK2P_U05   | P7S_UW  |
|  | – rozróżnia formaty i gatunki historii pisanych z uwzględnieniem szerokiego kontekstu kulturowego  |                                  |                                  | MK2P_U07   | P7S_UW  |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Krytycznie analizuje dzieła literackie, fabuły grove i filmowe pod kątem fabularnym  | Ćwiczenia warsztatowe<br>Projekt | udział w dyskusji                | MK2P_K04   | P7S_K<br>P7S_KK   |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                                  |                                  |  |   |
| Założeniem przedmiotu jest przygotowanie studentów do pracy z tekstem w ramach jego wykorzystania przy tworzeniu złożonych animacji i wielowątkowych struktur fabularnych gier, jak również pracy nad przygotowaniem elementów literackich – bohaterów i światów w sposób literacko spójny i poprawny, by były to komponenty gotowe do zaimplementowania na potrzeby różnych mediów. |  |                                  |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                                  |                                  |  |   |
|  |  |                                  |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |                                  |                                  |  |   |



1. Wstęp do pisania prozy gatunkowej.
2. "Worldbuilding" - światów opisanie.
3. Fabuła i struktura tekstu.
4. Konstruowanie bohaterów.
5. Język, narracja, czyli sposoby opowiadania fabuły.
6. Co robić z gotowym tekstem literackim (scenariusz, opowiadanie, powieść) - etap redakcji.

#### 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 kłamstewka".  
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

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                                   | 1,2  | 3                         |              |
| na studiach niestacjonarnych                                 | 3                                   | 1  | 3                         |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b> |                                     |  |                           |              |
| 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 |                                   |  |
|  |                                     |    |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                     |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Michał Cetnarowski   |                                     |    |                                   |  |



## Współczesna animacja w Polsce i na świecie

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |   | Kod przedmiotu                   |   |  |
|---|---|---|----------------------------------|---|--|
| Współczesna animacja w Polsce i na świecie  |   |   | S2-62-WAWPIS-1<br>N2-62-WAWPIS-1 |   |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | obligatoryjny   | Język wykładowy                             | polski                           |   |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |   | 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  | – Rozróżnia najważniejsze krajowe i zagraniczne studia animacyjne i techniki wykorzystywane w branży                                    | Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja | Test, dyskusja                   | MK2P_W01<br><br>MK2P_W07                        | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_WG                                      |
|   | – Na pogłębionym poziomie opisuje zmiany zachodzące w branży i stara się wyjaśnić ich przyczyny i skutki                                |   |                                  |   |  |
| umiejętności  | – Twórczo wykorzystuje inspiracje zaczerpnięte z dostępnych współczesnych animacji we własnych projektach                               | Wykład, prezentacje multimedialne; dyskusja | Test, dyskusja                   | MK2P_U02<br><br>MK2P_U07                        | P7S_UW<br>P7S_UU<br><br>P7S_UW                                     |
|   | – Analizuje współczesne animacje z uwzględnieniem ich odmian gatunkowych i kontekstów kulturowych                                       |   |                                  |   |  |
| 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_K04  | P7S_K<br>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](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 otówka do piksela, historia filmu animowanego, Arkady, Warszawa 2006

#### Literatura uzupełniająca

[www.polishanimations.pl](http://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  | 1,6                       |              |
| na studiach niestacjonarnych                                 | 3  | 0,7  | 2,3                       |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b> |  |  |                           |              |
| 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 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |  |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Szymon Makuch  |  |    |                                   |  |





## Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |   | Kod przedmiotu                   |  |  |
|--|--|---|----------------------------------|--|--|
| Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji   |  |   | S2-62-GAMEDU-1<br>N2-62-GAMEDU-1 |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny  | Język wykładowy   | polski                           |  |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |   |                                  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |   |                                  |  |  |
| 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.   |  |   |                                  |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>   | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |  |   |                                  |  |  |
| <b>wiedzy</b>  | – Identyfikuje potrzeby edukacyjne oraz gamifikacyjne związane z danym sektorem gospodarki                         | Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu | Udział w dyskusji, projekt       | MK2P_W02   | P7S_W  |
|  | – Zna specyfikę działań edutainmentowych i znaczenie mechanizmów komunikacji w edutainmentcie                      |   |                                  | MK2P_W07   | P7S_WG   |
|  | – Rozpoznaje elementy oraz strategię komunikacyjne w twórcach zgamifikowanych                                      |   |                                  | MK2P_W05   | P7S_WK   |
| <b>umiejętności</b>  | – Formułuje złożone koncepcje projektów na potrzeby edukacyjne   | Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu                           | Udział w dyskusji, projekt       | MK2P_U01   | P7S_U  |
|  | – Planuje proces tworzenia gier edukacyjnych i dokonuje dogłębnej analizy narzędzi do komunikacji w edutainmentcie |   |                                  | MK2P_U04   | P7S_UO   |
|  | – Planuje i implementuje działania gamifikacyjne oraz komunikacyjne w projekt edukacyjny                           |   |                                  | MK2P_U06   | P7S_UU<br>P7S_UK   |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów   | Dyskusja, praca projektowa                                      | Udział w dyskusji, projekt       | MK2P_K03   | P7S_UO   |
|  | – Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić  |   |                                  |  |  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |   |                                  |  |  |
| W ramach przedmiotu Gamifikacja i Edutainment studenci zapoznają się w przestrzeniach zastosowania mechanizmów gier w różnych sektorach gospodarki. Ponadto naberą 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 |  |   |                                  |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |   |                                  |  |  |
| Zapotrzebowanie na gry w gospodarce i jej sektorach<br>Gamifikacja - między teorią a praktyką<br>Przegląd technologii i projektów gamifikacyjnych  |  |   |                                  |  |  |



|  |
|--|
| <p>Gamifikacja - największe problemy i wyzwania<br/>         Edutainment - założenia, teoria i praktyka<br/>         Jak tworzyć projekty z sektora edutainment?<br/>         Edutainment i gamifikacja w kontekście teorii komunikacji<br/>         Narzędzia komunikacyjne w grach<br/>         Strategie i narzędzia komunikacyjne w sektorze edutainment<br/>         Projektowanie mechanizmów komunikacji w projektach gamifikacyjnych<br/>         Przyszłość komunikacji w dziedzinie gamifikacji i edutainmentu w kontekście technologizacji społeczeństw</p>   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |
| <p>Ackerman-Szulgit i in., Managerial games in education, Wyższa Szkoła Bankowa, Toruń 2016<br/>         Gry wideo jako forma komunikacji społecznej, Ciszek P., Kubas, K. (red.). Kielce 2017<br/>         Dymora P., Mazurek M., Kowal P., Dydaktyczne aspekty projektowania aplikacji w środowisku Unity 3D, „Edukacja – Technika – Informatyka” 2019/1, <a href="http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-940a2f4e-5900-4b71-ae08-1aee5e997322?q=99bca652-337d-472d-8227-58803d3526be\$4&amp;qt=IN_PAGE">http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-940a2f4e-5900-4b71-ae08-1aee5e997322?q=99bca652-337d-472d-8227-58803d3526be\$4&amp;qt=IN_PAGE</a><br/>         Kowalczyk K., Edukacja w pikselach : gry komputerowe w procesie kształcenia, Wydawnictwo Katedra, Gdańsk 2016<br/>         Protasiuk M., Gamification : jak wygrać zaangażowanie respondenta?, PWN, Warszawa 2020<br/>         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;<br/>         Zielińska, K.. Język i komunikacja w instrukcjach strategicznych gier planszowych [w:] JĘZYK I KULTURA W KOMUNIKACJI SPOŁECZNEJ, 2018</p>  |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |
| <p>Tkaczyk P., Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Helion, Gliwice 2012</p>  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |
| <p>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:</p> <p><b>bardzo dobry – 91%-100%</b><br/>         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.</p> <p><b>dobry plus – 81%-90%</b><br/>         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.</p> <p><b>dobry – 71%-80%</b><br/>         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.</p> <p><b>dostateczny plus– 61%-70%</b> 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</p> |



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  | 0                                |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 3                                 | 0,8  | 0                                |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):</b>                  |                                   |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                         |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                         |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                | 36   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć            | 14   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 25   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                | 20   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć            | 30   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 25   |                                  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                   | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b>                |                                  |                     |
| Adam Flamma  |                                   | 2022   |                                  |                     |



## Digital art

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |  | Kod przedmiotu                           |  |   |
|---|--|--|--|--|---|
| Digital art   |  |  | S2-62-DIGART-1<br>N2-62-DIGART-1         |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | obligatoryjny  | Język wykładowy                              | polski                                   |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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   |  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |  |  |  |   |
| Celem kształcenia jest umożliwienie pogłębienia zdobytej wiedzy na temat technologii cyfrowej i jej roli w sztuce współczesnej. Kształtowanie umiejętności samodzielnego tworzenia treści audialnych i wizualnych. Organizowanie warunków do kształtowania się u studentów postawy otwartości na sztukę nowych mediów - eksperyment, sztukę interaktywną i krytyczną, uwrażliwienie na wpływy jakie wywiera technologia na przemiany współczesnej kultury audiowizualnej. |  |  |  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |  | <b>Metody nauczania</b>                      | <b>Sposób sprawdzania</b>                | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b>   | - W pogłębionym stopniu rozpoznaje i identyfikuje dzieła sztuki z zastosowaniem nowych technologii cyfrowych   | Wykład, prezentacja                          | Udział w dyskusji                        | MK2P_W01   | P7S_W<br>P7S_WG   |
|   | - rozpoznaje nowe i nietypowe gatunki i kierunki sztuki nowych mediów  | prezentacja                                  | Udział w dyskusji, ćwiczenie warsztatowe | MK2P_W02<br><br>MK2P_W07<br>MK2P_W06                   | P7S_W<br>P7S_WG P7S_WK<br><br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG               |
| <b>umiejętności</b>   | - dokonuje twórczych wyborów w zakresie tworzenia treści audiowizualnych z zastosowaniem technologii cyfrowych, wykorzystując teorię i historię mediów oraz wszelkie niezbędne konteksty, by wytworzyć złożony projekt | Ćwiczenia, warsztatowe, projekt indywidualny | Projekt indywidualny                     | MK2P_U02<br><br>MK2P_U03                               | P7S_UW<br>P7S_UU<br><br>P7S_UW<br>P7S_UU                                  |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | - jest otwarty na eksperyment i postawę krytyczną w sztuce, potrafi oceniać i analizować współczesne dzieła  | Wykład, dyskusja                             | Udział w dyskusji                        | MK2P_K04   | P7S_K<br>P7S_KK   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |  |  |  |   |
| Przedmiot obejmuje pogłębienie wiedzy o możliwościach stosowania narzędzi cyfrowych w sztuce przez współczesnych artystów. Wskazuje na nowe technologie jako możliwy sposób kreacji artystycznej a technologie cyfrowe jako nowe narzędzie w tej kreacji.   |  |  |  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |  |  |  |  |   |



- 1) Modele 3D, Druk 3D - nowe tendencje rzeźby współczesnej
- 2) Sztuka wideo. Sylwetki i metody pracy wybranych twórców.
- 3) Modele 3D, Druk 3D - nowe tendencje rzeźby współczesnej
- 4) Social Media Art - sztuka internetu. Wykorzystanie social mediów jako narzędzi pracy twórczej.
- 5) Funkcjonowanie w polu sztuki. Wprowadzenie do warsztatu pracy artystki. Sztuka technologiczna – sztuka nowych mediów

#### Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Animacja 2d
2. Video art.
3. Instalacje artystyczne z wykorzystaniem nowych technologii cyfrowych
4. Zagadnienia - performance, sound art, sztuka postinternetowa, net art, art activism.
5. Wprowadzenie do warsztatu pracy artystki - ćwiczenia warsztatowe

#### Treści kształcenia – Wybierz element

#### Literatura podstawowa

- 1) Red. Andrzej Radomski, Radosław Bomby, „Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / nowe media / kultura 2.0”, Lublin 2013
- 2) Red: Piotr Zawojski „Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów”
- 3) Piotr Zawojski, „Cyberkultura : syntopia sztuki, nauki i technologii”, Wydawnictwo Poltext 2010

#### Literatura uzupełniająca

Biskupski Łukasz, “Prosto z ulicy. Sztuki wizualne w dobie mediów społecznościowych i kultury uczestnictwa”, Fundacja Bęc Zmiana, 2017.

Tomasz Załuski, Ryszard W. Kluszczyński, “Wideo w sztukach wizualnych” Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2019

#### Zasady i warunki zaliczenia:

Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest:

1. Obecność (min 80% zajęć) i aktywny udział w zajęciach (w przypadku nieobecności obowiązuje zaliczenie indywidualne uzgodnione z prowadzącym). - ocenę dostateczną z aktywności otrzymuje student, który przynajmniej dwukrotnie zabiera merytoryczny głos w dyskusji; oraz aktywnie korzysta z konsultacji projektowych podczas zajęć warsztatowych (minimum 1 raz w trakcie realizowanego ćwiczenia)
2. Portfolio z zajęć – zawierające dokumentację ćwiczeń warsztatowych dokumentuje efekty kształcenia z zakresu umiejętności zastosowania narzędzi cyfrowych w kreacji artystycznej własnej - ocenę dostateczną uzyskuje student, który popełnia nieliczne błędy, które wskazane, potrafi skorygować.

Aktywny udział w zajęciach – 40 pkt. (min. 20)

Portfolio z ćwiczeń – 60 pkt. (min. 30)

Ocena b. dobra - 91-100 pkt.

Ocena dobra+ - 81-90 pkt.

Ocena dobra – 71-80 pkt.

Ocena dostateczna+ - 61-70 pkt.

Ocena dostateczna – 50-60 pkt.

Niedostateczna- poniżej 50 pkt

| 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                                     | 0,7  | 3                                |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b> |                                       |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                    | 75 godzin                             |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                 | 75 godzin                             |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                    | <b>Formy aktywności studenta</b>      | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w ćwiczeniach                  | 30   |                                  |                     |
|  | Zadania do realizacji w domu          | 25   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 20   |                                  |                     |



| na studiach niestacjonarnych  | Formy aktywności studenta             | Nakład pracy | Formy aktywności studenta  | Nakład pracy |
|---|---------------------------------------|--------------|----------------------------|--------------|
|   | Udział w ćwiczeniach                  | 18           |                            |              |
|   | Zadania do realizacji w domu          | 35           |                            |              |
|   | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 25           |                            |              |
| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia |                                       |              | Opracowanie/ aktualizacja: |              |
| Anita Szprych   |                                       |              |                            |              |


**Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów**

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  | Kod przedmiotu  |                                 |   |   |
|--|--|---|---------------------------------|---|---|
| Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów  |  | S2-62-METBAD-2<br>N2-62-METBAD-2                                |                                 |   |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny  | Język wykładowy   | polski                          |   |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>projektowanie gier i animacji  | Stopień kształcenia   | studia II stopnia               |   |   |
| Profil kształcenia   | praktyczny   | Forma studiów   | stacjonarne<br>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   | 46   |   |                                 |   |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  | 30   |   |                                 |   |   |
| 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                | Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu | Udział w dyskusji, projekt      | MK2P_W01  | P7S_W   |
|  | – Zna i wykorzystuje metody badań mediów oraz metody badań z zakresu dziedziny badań o komunikacji         |   |                                 | MK2P_W04  | P7S_WG  |
|  | – Rozróżnia perspektywy badawcze z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu |   |                                 | MK2P_W07  | P7S_WG  |
| umiejętności   | – Prawidłowo stawia pytania oraz hipotezy badawcze   | Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu                           | Udział w dyskusji, projekt      | MK2P_U07  | P7S_UW  |
|  | – Potrafi wskazać realny problem badawczy oraz dobrać do jego zbadania odpowiednią metodologię             |   |                                 | MK2P_U04  | P7S_UU<br>P7S_UK<br>P7S_U   |
|  | – Potrafi zrealizować projekt praktyczny oparty na badaniach   |   |                                 | MK2P_U05  | P7S_UW  |
| kompetencji społecznych  | – Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów   | Dyskusja, praca projektowa                                      | Udział w dyskusji, projekt      | MK2P_K03  | P7S_KO<br>P7S_KR  |
|  | – Potrafi prezentować swoje stanowisko badawcze oraz je uzasadnić  |   |                                 |   |   |
| Opis przedmiotu  |  |   |                                 |   |   |
|  |  |   |                                 |   |   |
| Treści kształcenia – wykład  |  |   |                                 |   |   |
| Podstawowe pojęcia i terminy z zakresu nauki o mediach komunikacji<br>Język mediów vs. Język nowych mediów<br>Badania jakościowe i ich specyfika<br>Badania ilościowe i ich specyfika<br>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

#### Literatura podstawowa

Babbie, E. Podstawy badań społecznych. PWN. Frankfort-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:

Warunkiem zaliczenia jest przygotowanie zarysu projektu badawczego wraz z jego bibliografią oraz charakterystyką metodologiczną. Zadanie ma sprawdzać przygotowanie studenta i zgłębienie zadanej literatury przedmiotu. Dodatkowym elementem będzie test zaliczeniowy w formie zestawu pytań zamkniętych oraz otwartych z metodologii badań mediów i komunikacji społecznej.

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

| 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                                 | 1,2  | 0                                |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25 godzin):</b>                 |                                   |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                         |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                         |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                | 46   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć            | 9  |                                  |                     |
|  | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 20   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                | 30   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć            | 25   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 20   |                                  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                   | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b>                |                                  |                     |
| Adam Flamma, Jan Stasieńko   |                                   | 2022   |                                  |                     |





## Teoria i historia nowych mediów

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |   | Kod przedmiotu                 |   |   |
|--|---|---|--------------------------------|---|---|
| Teoria i historia nowych mediów  |   |   | S2-62-TEHNM-1<br>N2-62-TEHNM-1 |   |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny   | Język wykładowy   | polski                         |   |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   | pierwszy                       |   |   |
| Forma zajęć  | wykład  | ćwiczenia   |                                |   |   |
| Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne   | 30  |   |                                |   |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  | 30  |   |                                |   |   |
| Cele kształcenia   |   |   |                                |   |   |
| Celem zajęć jest zapoznanie studentów z teoretycznymi podstawami nauki o nowym mediach, głównymi teoriami oraz historią nowych mediów.   |   |   |                                |   |   |
| 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 najważniejsze teorie dotyczące nowych mediów i ich założenia                                   | Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu | Udział w dyskusji, projekt     | MK2P_W01  | P7S_W<br>P7S_WG   |
|  | – Zna najważniejsze momenty historii nowych mediów  |   |                                | MK2P_W02  | P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK   |
|  | – Rozpoznaje współczesne formaty i gatunki medialne   |   |                                | MK2P_W06  | P7S_W<br>P7S_WG   |
| umiejętności   | – Potrafi zastosować główne założenia języka nowych mediów  | Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu                           | Udział w dyskusji, projekt     | MK2P_U02  | P7S_UW<br>P7S_UU  |
|  | – Planuje działania projektowe z uwzględnieniem specyfiki komunikacyjnej nowych mediów                        |   |                                | MK2P_U06  | P7S_UO  |
|  | – Krytycznie analizuje współczesne formaty i gatunki nowych mediów  |   |                                | MK2P_U07  | P7S_UW  |
| kompetencji społecznych  | – Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów<br>– Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić | Dyskusja, praca projektowa                                      | Udział w dyskusji, projekt     | MK2P_K03  | P7S_KO<br>P7S_KR  |
| Opis przedmiotu  |   |   |                                |   |   |
| Celem wykładu jest zaznajomienie słuchaczy z głównymi teoriami nowych mediów oraz ich ujęciem historycznym w kontekście badań medioznawczych oraz studiów nad komunikacją.   |   |   |                                |   |   |
| Treści kształcenia – wykład  |   |   |                                |   |   |
| <p>Nowe media - definicje, teorie i granice nowomediowości</p> <p>Język nowych mediów</p> <p>Internet jako medium i jako kanał komunikacyjny</p> <p>Wirtualność jako kategoria, cecha i katalizator sprawczości</p> <p>Nowe media vs. media analogowe</p> <p>Homo players, homo communicativus</p> <p>Cyberaktywizm, komunikacja elektroniczna i cechy komunikacji nowomediowej</p> <p>Początki nowych mediów w Polsce i na świecie</p> <p>Kamienie milowe historii nowych mediów</p> <p>Konwergencja mediów jako teoria, praktyka i wymóg współczesności?</p> |   |   |                                |   |   |



|   |                                   |  |                           |              |
|---|-----------------------------------|--|---------------------------|--------------|
| Transmedialność w kontekście komunikacji, marketingu i wymogów współczesnego rynku  |                                   |  |                           |              |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |                                   |  |                           |              |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |                                   |  |                           |              |
| <p>Lev Manovich, Język nowych mediów, Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne<br/>         Oblicza Internetu (red. Marek Sokołowski), Elbląg : PWSZ ; Biskupiec : "Algraf"<br/>         Re: internet - społeczne aspekty medium, / wyd. Ewa Skuza; Cyberkultura - Internet - Społeczeństwo / Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne<br/>         Wokół mediów ery Web 2.0 (red. Bohdan Jung), Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne<br/>         Mirosław Filiciak, Wirtualny plac zabaw: gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej; Cyberkultura - Internet - Społeczeństwo / Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne<br/>         Homo players: strategie odbioru gier komputerowych / Dominika Urbańska-Galanciak; Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne<br/>         Henry Jenkins, Kultura konwergencji: zderzenie starych i nowych mediów; Warszawa : Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne</p> |                                   |  |                           |              |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                                   |  |                           |              |
| <p>Pejzaże audiowizualne : telewizja, wideo, komputer (red. Andrzej Gwóźdź), Kraków : Universitas<br/>         Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów (red. Andrzej Gwóźdź);<br/>         Kraków : Universitas</p>  |                                   |  |                           |              |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                                   |  |                           |              |
| <p>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:<br/>         Praca - max 40 pkt<br/>         Zaliczenie przedmiotu: minimum 20 pkt<br/>         Skala ocen:<br/>         21-24 – 3,0<br/>         25-28 – 3,5<br/>         29-33 – 4,0<br/>         34-37 – 4,5<br/>         38-40 – 5,0</p>   |                                   |  |                           |              |
| 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                       | 0            |
| na studiach niestacjonarnych  | 2                                 | 1,2  | 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                     |                           |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b>   |                                   |  |                           |              |
| 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 pracy zaliczeniowej | 10   |                           |              |
| na studiach niestacjonarnych  | Formy aktywności studenta         | Nakład pracy                                     | Formy aktywności studenta | Nakład pracy |



|  |                                   |    |                                   |  |
|--|-----------------------------------|----|-----------------------------------|--|
|  | Udział w zajęciach                | 30 |                                   |  |
|  | Przygotowanie do zajęć            | 10 |                                   |  |
|  | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 10 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                   |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Agnieszka Węglińska  |                                   |    | 2022                              |  |



## Język sztuk wizualnych

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   | Kod przedmiotu  |                              |  |   |
|---|---|---|------------------------------|--|---|
| Język sztuk wizualnych  |   | S2-62-JEZSZT-1<br>N2-62-JEZSZT-1                                |                              |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | obligatoryjny   | Język wykładowy   | polski                       |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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   | 20  |   |                              |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |   |                              |  |   |
| Celem przedmiotu jest nabycie przez studentów podstawowej wiedzy o właściwościach komunikacyjnych oraz formach komunikacji w sztuce współczesnej.   |   |   |                              |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |   | <b>Metody nauczania</b>   | <b>Sposób sprawdzania</b>    | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |   |   |                              |  |   |
| wiedzy  | – Identyfikuje formy oraz środki komunikacji artystycznej poprzez dzieło                                      | Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza dzieła | Udział w dyskusji, projekt   | MK2P_W04   | P7S_W<br>P7S_WG   |
|   | – Zna metody analizy dzieła artystycznego   |   |                              | MK2P_W05   | P7S_WG  |
| umiejętności  | – Potrafi zaplanować strategie komunikacyjne w dziele artystycznym  | Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu                           | Udział w dyskusji, projekt   | MK2P_U05   | P7S_UW  |
|   | – Rozpoznaje główne założenia i cele dzieła artystycznego   |   |                              | MK2P_U07   | P7S_UW  |
| kompetencji społecznych   | – Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów<br>– Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić | Dyskusja, praca projektowa                                      | Udział w dyskusji, projekt   | MK2P_K03   | P7S_KO<br>P7S_KR  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |   |   |                              |  |   |
| W ramach przedmiotu Język sztuk wizualnych studenci nauczą się teorii dzieła wizualnego, jak również metod i środków komunikacji artystycznej w odniesieniu do strategii artystycznych oraz komunikacyjnych.  |   |   |                              |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |   |   |                              |  |   |
| Forma – treść – funkcja; gatunki artystyczne<br>Funkcja i pozycja komunikacji w dziele artystycznym<br>Struktura i typy sztuk wizualnych<br>ikonografia; symbol, alegoria, personifikacja w sztukach wizualnych<br>Metody opisu dzieła sztuki wizualnej<br>Analiza i interpretacja w świetle funkcji komunikacji<br>Sztuka współczesna – relacja między formą a komunikacją<br>Forma wizualna jako komunikacja z odbiorcą<br>Estetyka jako komunikacyjna gra z odbiorcą i konsumentem<br>Współczesne trendy sztuk wizualnych i ich wyzwania |   |   |                              |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |   |   |                              |  |   |
|   |   |   |                              |  |   |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |   |   |                              |  |   |
| 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 antyszuki i działań artystycznych. *Ogrody Nauk i Sztuk*, (7), 416-425.2017  
 Kawecki, W. Fenomen teologii wizualnej i sposoby jej komunikowania. *TEMAT NUMERU*, 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. *Przegląd Kulturoznawczy*, 43(1), 150-157.

#### 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:

Praca - max 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  | 2                                 | 1,2  | 0                                 |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 2                                 | 0,8  | 0                                 |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b>                  |                                   |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 50 godzin                         |  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 50 godzin                         |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                | 30   |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć            | 5  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 15   |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                | 20   |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć            | 15   |                                   |                     |
|  | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 15   |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                   |  | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Anita Szprych  |                                   |  | 2022                              |                     |



## Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |   | Kod przedmiotu                   |  |   |
|--|--|---|----------------------------------|--|---|
| Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej  |  |   | S2-62-MESPOL-4<br>N2-62-MESPOL-4 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | obligatoryjny  | Język wykładowy   | polski                           |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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  | 30   |   |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |   |                                  |  |   |
| Celem zajęć jest zapoznanie studentów z możliwościami oraz praktykami związanymi z istotą social mediów w kontekście kreowania opinii oraz wpływania na opinię publiczną.  |  |   |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>   | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |  |   |                                  |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Identyfikuje główne cechy i założenia poszczególnych mediów społecznościowych</li> <li>– Rozumie założenia i znaczenie opinii publicznej oraz jej wpływ na rzeczywistość</li> <li>– Zna najważniejsze przykłady wpływania mediów społecznościowych na opinię publiczną w Polsce i na świecie</li> </ul> | Wykład, prezentacja, dyskusja, praca projektowa, analiza tekstu | Udział w dyskusji, projekt       | MK2P_W01<br><br>MK2P_W02                               | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK                          |
| <b>umiejętności</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Trafnie rozpoznaje narzędzia i zabiegi mające na celu wpływ na opinię publiczną w różnych social mediach</li> <li>– Analizuje treści o charakterze manipulacyjnym, propagandowym w przestrzeni wybranych social mediów</li> </ul>   | Dyskusja, prezentacja, analiza tekstu                           | Udział w dyskusji, projekt       | MK2P_U04<br><br>MK2P_U02                               | P7S_UU<br>P7S_UK<br>P7S_U<br><br>P7S_UW<br>P7S_UU                         |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Jest otwarty na pracę w grupie oraz wymianę poglądów</li> <li>– Potrafi prezentować swój pomysł oraz go uzasadnić</li> </ul>  | Dyskusja, praca projektowa                                      | Udział w dyskusji, projekt       | MK2P_K03   | P7S_KO<br>P7S_KR  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |   |                                  |  |   |
| 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.   |  |   |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |   |                                  |  |   |
| Media społecznościowe - definicja i charakterystyka<br>Cechy, ograniczenia i możliwości Facebooka<br>Cechy, ograniczenia i możliwości Twittera<br>Cechy, ograniczenia i możliwości Instagrama<br>Cechy, ograniczenia i możliwości Tik-toka<br>Opinia publiczna - cechy, teorie i znaczenie<br>Korelacje i wpływy social mediów na a) życie codzienne b) kształt świata<br>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. *Horyzonty Polityki= Horizons of Politics*, 4(6).  
Fabjaniak-Czerniak, K. (2012). Internetowe media społecznościowe jako narzędzie public relations. *Zarządzanie w sytuacjach kryzysowych niepewności*, 145-186.  
Chmielewski, M. (2014). Media społecznościowe jako narzędzia nowej ewangelizacji. *Świat i Słowo*, 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. *Journalism*, 20(8), 1070-1086.

### Literatura uzupełniająca

Szpunar, M. (2017). *Imperializm kulturowy internetu*. Kraków: Instytut Dziennikarstwa, Mediów i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego.

### 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:

Praca - max 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                               | 2                         | 1,2  | 0                         |
| na studiach niestacjonarnych                            | 2                         | 1,2  | 0                         |

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

|                              |                                   |                     |                                  |                     |
|------------------------------|-----------------------------------|---------------------|----------------------------------|---------------------|
| na studiach stacjonarnych    | 50 godzin                         |                     |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych | 50 godzin                         |                     |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych    | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|                              | Udział w zajęciach                | 30                  |                                  |                     |
|                              | Przygotowanie do zajęć            | 5                   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 15                  |                                  |                     |
|                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|                              | Udział w zajęciach                | 30                  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych | Przygotowanie do zajęć            | 5                   |                                  |                     |
|                              | Przygotowanie pracy zaliczeniowej | 15                  |                                  |                     |

|  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |
| Agnieszka Węglińska  | 2022                              |



**Moduły przygotowania pracy dyplomowej**  
**Seminarium magisterskie 1**

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |  | Kod przedmiotu  |  |  |
|---|--|--|---|--|--|
| Seminarium magisterskie 1   |  |  | S2-62-SEMMAG1-3<br>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   | -   |  |  |
| <b>Cele kształcenia:</b>  |  |  |   |  |  |
| 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.  |  |  |   |  |  |
| <b>Efekty uczenia się</b><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |  | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>   | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b>                       | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>   |
| <b>wiedzy</b><br>zna i rozumie:   | <ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje zasady przygotowania prac pisemnych</li> <li>definiuje zasady przygotowania pracy magisterskiej</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia</li> <li>dyskusja</li> <li>praca pisemna</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rozdział pracy</li> <li>Udział w dyskusji</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>MK2P_W01</li> <li>MK2P_W02</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>P7S_W</li> <li>P7S_WG</li> <li>P7S_W</li> <li>P7S_WG</li> <li>P7S_WK</li> </ul> |
| <b>umiejętności</b><br>potrafi  | <ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z umiejętności zbierania materiałów niezbędnych do napisania pracy</li> <li>korzysta z aparatu naukowego w trakcie przygotowywania pracy pisemnej, sporządza przypisy, bibliografię</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia</li> <li>dyskusja</li> <li>praca pisemna</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rozdział pracy</li> <li>Udział w dyskusji</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>MK2P_U04</li> <li>MK2P_U01</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>P7S_U</li> <li>P7S_UU</li> <li>P7S_UK</li> <li>P7S_U</li> <li>P7S_UO</li> </ul> |
| <b>kompetencji społecznych</b><br>jest gotów do:  | <ul style="list-style-type: none"> <li>jest zorientowany na uaktualnianie poziomu swojej wiedzy i prezentuje ją w formie referowania</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>ćwiczenia</li> <li>dyskusja</li> </ul>                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Udział w dyskusji</li> </ul>                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>MK2P_K01</li> </ul>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>P7S_KR</li> <li>P7S_KK</li> </ul>   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |  |   |  |  |
| 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 pisanie prac, warsztatem naukowym, źródłami, ich rodzajami i dostępnością. |  |  |   |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład:</b>   |  |  |   |  |  |
|   |  |  |   |  |  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia:</b>  |  |  |   |  |  |





| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zakres merytoryczny: - wiodące problemy w zakresie wielowymiarowego i wielopłaszczyznowego projektowania gier i animacji</li> <li>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.</li> </ol> |                           |  |  |              |
|--|---------------------------|--|--|--------------|
| <b>Treści kształcenia – e-learning/projekt:</b>  |                           |  |  |              |
| Nie dotyczy  |                           |  |  |              |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |                           |  |  |              |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chodubski A., Wstęp do badań, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1996.</li> <li>2. Dobre obyczaje w nauce. Zbiór zasad i wytycznych, Wydawnictwo PAN, Warszawa 1994.</li> <li>3. Pdf-y z wytycznymi dotyczącymi przygotowania pracy magisterskiej przekazane studentom w formie cyfrowej.</li> </ol>  |                           |  |  |              |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |                           |  |  |              |
| Literatura związana z wybieranym przez uczestnika tematem seminarium.  |                           |  |  |              |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |                           |  |  |              |
| 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  |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):</b>  |                           |  |  |              |
| 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           |
| na studiach niestacjonarnych   | 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           |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b>   |                           | <b>Opracowanie/aktualizacja:</b>                 |  |              |
| Adam Flamma  |                           |  |  |              |



## Seminarium magisterskie 2

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |  | Kod przedmiotu                      |  |  |
|---|--|--|-------------------------------------|--|--|
| Seminarium magisterskie 2   |  |  | S2-62-SEMMAG2-4<br>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                                     | -                                   |  |  |
| <b>Cele kształcenia:</b>  |  |  |                                     |  |  |
| 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 przygotować pracę magisterską.  |  |  |                                     |  |  |
| <b>Efekty uczenia się</b><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |  | <b>Metody nauczania</b>                | <b>Sposób sprawdzania</b>           | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b><br>zna i rozumie:   | <ul style="list-style-type: none"> <li>definiuje zasady przygotowania prac pisemnych</li> <li>definiuje zasady przygotowania pracy magisterskiej</li> </ul>  | ćwiczenia<br>dyskusja<br>praca pisemna | Rozdział pracy<br>Udział w dyskusji | MK2P_W01<br><br>MK2P_W02                               | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK                         |
| <b>umiejętności</b><br>potrafi  | <ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z umiejętności zbierania materiałów niezbędnych do napisania pracy</li> <li>korzysta z aparatu naukowego w trakcie przygotowywania pracy pisemnej, sporządza przypisy, bibliografię</li> </ul> | ćwiczenia<br>dyskusja<br>praca pisemna | Rozdział pracy<br>Udział w dyskusji | MK2P_U04<br><br>MK2P_U01                               | P7S_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK<br><br>P7S_U<br>P7S_UO                         |
| <b>kompetencji społecznych</b><br>jest gotów do:  | <ul style="list-style-type: none"> <li>jest zorientowany na uaktualnianie poziomu swojej wiedzy i prezentuje ją w formie referowania</li> </ul>  | ćwiczenia<br>dyskusja                  | Udział w dyskusji                   | MK2P_K01   | P7S_KR<br>P7S_KK   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |  |                                     |  |  |
| 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. |  |  |                                     |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład:</b>   |  |  |                                     |  |  |
|   |  |  |                                     |  |  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia:</b>  |  |  |                                     |  |  |



| <p>Zakres merytoryczny: - wiodące problemy w zakresie wielowymiarowego i wielopłaszczyznowego projektowania gier i animacji<br/>         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.</p>   |                           |  |  |              |
|---|---------------------------|--|--|--------------|
| <b>Treści kształcenia – e-learning/projekt:</b>   |                           |  |  |              |
| Nie dotyczy   |                           |  |  |              |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |                           |  |  |              |
| <p>1. Chodubski A., Wstęp do badań, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 1996.<br/>         2. Dobre obyczaje w nauce. Zbiór zasad i wytycznych, Wydawnictwo PAN, Warszawa 1994.<br/>         3. Pdf-y z wytycznymi dotyczącymi przygotowania pracy magisterskiej przekazane studentom w formie cyfrowej.</p>  |                           |  |  |              |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                           |  |  |              |
| Literatura związana z wybieranym przez uczestnika tematem seminarium.   |                           |  |  |              |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                           |  |  |              |
| <p>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.<br/>         Bardzo dobry – uczestnictwo w zajęciach, oddawanie części rozdziałów pracy, zebranie źródeł i literatury.<br/>         Dobry – uczestnictwo w zajęciach, oddawanie części pracy w rozdziałach, braki w literaturze tematu i źródłach.<br/>         Dostateczny – uczestnictwo w zajęciach, braki w przygotowaniu rozdziałów pracy.<br/>         Niedostateczny - brak uczestnictwa w zajęciach, brak efektów pracy.</p> |                           |  |  |              |
| 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  |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b>   |                           |  |  |              |
| 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           |
| na studiach niestacjonarnych  | 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           |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b>  |                           |  | <b>Opracowanie/aktualizacja:</b>         |              |
| Adam Flamma   |                           |  |  |              |


**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<br>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  | 80  |   |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |   | 15  | 80  |   |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |   |   |   |   |
| 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. |   |   |   |   |   |
| <b>Wymagania wstępne</b>  |   |   |   |   |   |
| Wiedza z zakresu: języka angielskiego, 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  | <ul style="list-style-type: none"> <li>opisuje wydarzenia i doświadczenia osobiste posługując się odpowiednimi strukturami gramatycznymi określonymi dla poziomu B2 (wg ESOKJ).</li> <li>podaje odpowiedniki polskich terminów z zakresu tematyki studiowanego kierunku i specjalności w języku angielskim.</li> </ul>                  | mini-wykład interaktywny, analiza materiału dydaktycznego, dyskusja | ustne wypowiedzi studentów, udział w dyskusji, sprawdzian pisemny | MK2P_W01  | P7S_W<br>P7S_WG   |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Konstruuje wypowiedzi poprawne pod względem gramatycznym w mowie i piśmie na poziomie B2.</li> <li>samodzielnie korzysta z anglojęzycznych materiałów dydaktycznych.</li> <li>samodzielnie korzysta z anglojęzycznej literatury specjalistycznej związanej ze studiowanym kierunkiem.</li> </ul> | ćwiczenia językowe  | ustne i pisemne wypowiedzi studentów                              | MK2P_U08  | P7S_UK  |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>adekwatnie ocenia poziom własnych umiejętności językowych</li> <li>Wykazuje staranność w wywiązywaniu się z obowiązków, przestrzega terminów.</li> </ul>   | ćwiczenia językowe  | samoocena umiejętności językowych                                 | MK2P_K03  | P7S_KO<br>P7S_KR  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |   |   |   |   |   |



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 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/>
  - 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  |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25-30 godzin):</b>              |                                      |  |  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 110                                  |  |  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 100                                  |  |  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>     | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>         | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Aktywny udział w zajęciach           | 30   | Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle | 80                  |
|  |                                      |  |  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>     | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>         | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Aktywny udział w zajęciach           | 15   | Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle | 80                  |
|  | Przygotowanie do zajęć dydaktycznych | 5  |  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                      |  | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b>        |                     |
| Piotr Skibicki   |                                      |  | 2021                                     |                     |



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

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |   | Kod przedmiotu  |  |  |
|--|---|---|---|--|--|
| Warsztaty kompetencji językowych 2   |   |   | S2-00-WAJEZ2-4<br>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  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>  |   |   |   |  |  |
| 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. |   |   |   |  |  |
| <b>Wymagania wstępne</b>   |   |   |   |  |  |
| Wiedza z zakresu: języka angielskiego poz. B2, narzędzia służące do tworzenia prezentacji, umiejętności z zakresu komunikacji.   |   |   |   |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |   | <b>Metody nauczania</b>   | <b>Sposób sprawdzania</b>   | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |   |   |   |  |  |
| <b>wiedzy</b>  | – 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   | P7S_W<br>P7S_WG  |
|  | – podaje odpowiedniki polskich terminów z zakresu tematyki studiowanego kierunku i specjalności w języku angielskim.                        |   |   |  |  |
|  | – Rozróżnia formalny i nieformalny rejestr wypowiedzi na tematy dotyczące problemów współczesnego świata oraz na tematy zawodowe.           |   |   |  |  |
| <b>umiejętności</b>  | – konstruuje wypowiedzi poprawne pod względem gramatycznym w mowie i piśmie na poziomie B2+.  | ćwiczenia językowe  | ustne i pisemne wypowiedzi studentów                              | MK2P_U08   | P7S_UK   |
|  | – samodzielnie korzysta z anglojęzycznych materiałów dydaktycznych.   |   |   |  |  |
|  | – samodzielnie korzysta z anglojęzycznej literatury specjalistycznej związanej ze studiowanym kierunkiem.                                   |   |   |  |  |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – adekwatnie ocenia poziom własnych umiejętności językowych   | ćwiczenia językowe  | samoocena umiejętności językowych                                 | MK2P_K03   | P7S_KO<br>P7S_KR   |
|  | – wykazuje staranność w wywiązywaniu się z obowiązków, przestrzega terminów.  |   |   |  |  |
|  |   |   |   |  |  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |   |   |  |  |



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 zbliżonymi 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) zbliżonymi 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  |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25-30 godzin):</b>               |                                      |  |  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 110                                  |  |  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 100                                  |  |  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>     | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>         | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Aktywny udział w zajęciach           | 30   | Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle | 80                  |
|  |                                      |  |  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>     | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>         | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Aktywny udział w zajęciach           | 15   | Rozwiązywanie zadań na platformie Moodle | 80                  |
|  | Przygotowanie do zajęć dydaktycznych | 5  |  |                     |
|  |                                      |  |  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                      |  | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b>        |                     |
| Piotr Skibicki   |                                      |  | 2021                                     |                     |


**Moduły praktyk specjalnościowych**
**Praktyka zawodowa1**

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |  | Kod przedmiotu                                     |   |   |
|---|---|--|--|---|---|
| Praktyka zawodowa 1   |   |  | S2-00-PRAZ1-1<br>N2-00-PRAZ1-1                     |   |   |
| 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  |   |   |
| <b>Cele kształcenia:</b>  |   |  |  |   |   |
| 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<br>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:   | -Wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki.<br>- W oparciu szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_W06<br>MK2P_W03                            | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_WG                                     |
| umiejętności potrafi  | - Rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne. Sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu.  | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_U05<br>MK2P_U02                            | P7S_UW<br>P7S_UW<br>P7S_UU  |
| kompetencji społecznych jest gotów do:  | – proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodnie z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.  | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań                          | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_K01  | P7S_KR<br>P7S_KK  |



|  |                                     |   |                                  |                                  |                     |
|--|-------------------------------------|---|----------------------------------|----------------------------------|---------------------|
|  |                                     | zleconych<br>przez opiekuna                             |                                  |                                  |                     |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| <p>W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych);</li> <li>- agencje interaktywne i reklamowe</li> <li>- studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych</li> <li>- firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych</li> </ul> <p>Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Game designer.</li> <li>• Technical artist</li> <li>• Technical designer</li> <li>• Technical level designer</li> <li>• Story &amp; Quest designer.</li> <li>• Tester gier.</li> <li>• Programista gier</li> <li>• Grafik 3d</li> <li>• Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci</li> </ul> |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| <b>Treści kształcenia – wykład:</b>  |                                     |   |                                  |                                  |                     |
|  |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| <b>Treści kształcenia – praktyki</b>   |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| <p>Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi.<br/> Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej.<br/> Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy.<br/> Obserwacja sposobu pracy opiekuna.<br/> Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna.<br/> Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna.<br/> Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.</p>   |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| Realizacja i rozliczenie praktyki zgodnie z regulaminem w instytucjach i podmiotach zgodnych z kierunkiem studiów. Praktyka jest oceniana w skali 2-5. Prawidłowa realizacja zgodnie z regulaminem pozwala na ocenienie praktyki na ocenę 5,0.   |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>    |   |                                  |                                  |                     |
|  | <b>ogółem</b>                       | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> |                                  | <b>o charakterze praktycznym</b> |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | <b>4,5</b>                          | <b>4,5</b>  |                                  | <b>4,5</b>                       |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>4,5</b>                          | <b>4,5</b>  |                                  | <b>4,5</b>                       |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>   |                                     |   |                                  |                                  |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 120 h                               |   |                                  |                                  |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 120 h                               |   |                                  |                                  |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b> |                                  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Wykonywanie zadań objętych praktyką | 112   | Ewaluacja praktyk                |                                  | 6                   |
|  | Wprowadzenie do praktyk             | 2   |                                  |                                  |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b> |                                  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Wykonywanie zadań objętych praktyką | 112   | Ewaluacja praktyk                |                                  | 6                   |
|  | Wprowadzenie do praktyk             | 2   |                                  |                                  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b>   |                                     |   | <b>Opracowanie/aktualizacja:</b> |                                  |                     |
| Adam Flamma  |                                     |   |                                  |                                  |                     |





## Praktyka zawodowa2

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |  | Kod przedmiotu                                     |   |   |
|---|--|--|--|---|---|
| Praktyka zawodowa2  |  |  | S2-00-PRAZ2-2<br>N2-00-PRAZ2-2                     |   |   |
| 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   | wszystkie  |  |  |   |   |
| 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  |   |   |
| <b>Cele kształcenia:</b>  |  |  |  |   |   |
| <p>Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student:</p> <p>Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki.</p> <p>Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficznego dla instytucji, w której realizowana jest praktyka.</p> <p>Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka.</p> <p>Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki.</p> <p>Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.</p> |  |  |  |   |   |
| Efekty uczenia się<br>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:   | <p>-Wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki.</p> <p>- W oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny</p> | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_W06<br>MK2P_W03                            | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_WG                                     |
| umiejętności potrafi  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne.</li> <li>Sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu.</li> </ul>  | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_U05<br>MK2P_U02                            | P7S_UW<br>P7S_UW<br>P7S_UU  |
| kompetencji społecznych jest gotów do:  | – proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.  | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań                          | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_K01  | P7S_KR<br>P7S_KK  |



|  |                                     | zleconych<br>przez opiekuna                         |                                  |              |  |
|--|-------------------------------------|---|----------------------------------|--------------|--|
| <b>Opis przedmiotu</b>   |                                     |   |                                  |              |  |
| <p>W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych);</li> <li>- agencje interaktywne i reklamowe</li> <li>- studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych</li> <li>- firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych</li> </ul> <p>Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Game designer.</li> <li>• Technical artist</li> <li>• Technical designer</li> <li>• Technical level designer</li> <li>• Story &amp; Quest designer.</li> <li>• Tester gier.</li> <li>• Programista gier</li> <li>• Grafik 3d</li> <li>• Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci</li> </ul> |                                     |   |                                  |              |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład:</b>  |                                     |   |                                  |              |  |
|  |                                     |   |                                  |              |  |
| <b>Treści kształcenia – praktyki</b>   |                                     |   |                                  |              |  |
| <p>Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi.<br/> Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej.<br/> Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy.<br/> Obserwacja sposobu pracy opiekuna.<br/> Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna.<br/> Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna.<br/> Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.</p>   |                                     |   |                                  |              |  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |                                     |   |                                  |              |  |
| Realizacja i rozliczenie praktyki zgodnie z regulaminem w instytucjach i podmiotach zgodnych z kierunkiem studiów. Praktyka jest oceniana w skali 2-5. Prawidłowa realizacja zgodnie z regulaminem pozwala na ocenienie praktyki na ocenę 5,0.   |                                     |   |                                  |              |  |
| Liczba punktów ECTS<br>przypisanych<br>do przedmiotu /<br>modułu   | uzyskanych w ramach zajęć           |   |                                  |              |  |
|  | ogółem                              | wymagających bezpośredniego<br>udziału prowadzących | o charakterze praktycznym        |              |  |
| na studiach<br>stacjonarnych   | 4,5                                 | 4,5   | 4,5                              |              |  |
| na studiach<br>niestacjonarnych  | 4,5                                 | 4,5   | 4,5                              |              |  |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>   |                                     |   |                                  |              |  |
| na studiach<br>stacjonarnych   | 120 h                               |   |                                  |              |  |
| na studiach<br>niestacjonarnych  | 120 h                               |   |                                  |              |  |
| na studiach<br>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<br>niestacjonarnych  | Formy aktywności studenta           | Nakład pracy  | Formy aktywności studenta        | Nakład pracy |  |
|  | Wykonywanie zadań objętych praktyką | 112   | Ewaluacja praktyk                | 6            |  |
|  | Wprowadzenie do praktyk             | 2   |                                  |              |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b>   |                                     |   | <b>Opracowanie/aktualizacja:</b> |              |  |
| Adam Flamma  |                                     |   |                                  |              |  |





## Praktyka zawodowa3

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |  | Kod przedmiotu                                     |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
| Praktyka zawodowa3   |  |  | S2-00-PRAZ3-3<br>N2-00-PRAZ3-3                     |  |  |
| 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  | Wprowadzenie do praktyk  | Ewaluacja praktyk  | Praktyki   |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne   | 2  | 6  | 112  |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  | 2  | 6  | 112  |  |  |
| <b>Cele kształcenia:</b>   |  |  |  |  |  |
| Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki.</li> <li>– Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka.</li> <li>– Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka.</li> <li>– Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki.</li> </ul> Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety. |  |  |  |  |  |
| <b>Efekty uczenia się</b><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>                          | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b><br>zna i rozumie:  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną;</li> <li>– Wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego;</li> <li>– Zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną</li> </ul>  | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_W03<br>MK2P_W05<br>MK2P_W08                       | P7S_WG<br>P7S_WG<br>P7S_WK   |
| <b>umiejętności</b><br>potrafi   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nie przewidywalnych warunkach</li> <li>- Posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.</li> <li>- Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów,</li> </ul> | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_U01<br>MK2P_U03<br>MK2P_U06                       | P7S_U<br>P7S_UO<br>P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UO                            |





|  |   |  |  |                          |  |
|--|---|--|--|--------------------------|--|
|  | umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy   |  |  |                          |  |
| <b>kompetencji społecznych</b><br>jest gotów do:   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,</li> <li>– skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta</li> </ul> | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_K02<br><br>MK2P_K03 | P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |  |  |                          |  |
| <p>W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych);</li> <li>- agencje interaktywne i reklamowe</li> <li>- studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych</li> <li>- firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych</li> </ul> <p>Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Game designer.</li> <li>• Technical artist</li> <li>• Technical designer</li> <li>• Technical level designer</li> <li>• Story &amp; Quest designer.</li> <li>• Tester gier.</li> <li>• Programista gier</li> <li>• Grafik 3d</li> <li>• Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci</li> </ul> |   |  |  |                          |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład:</b>  |   |  |  |                          |  |
|  |   |  |  |                          |  |
| <b>Treści kształcenia – praktyki</b>   |   |  |  |                          |  |
| <p>Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi.<br/> Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej.<br/> Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy.<br/> Obserwacja sposobu pracy opiekuna.<br/> Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna.<br/> Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna.<br/> Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.</p>   |   |  |  |                          |  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |   |  |  |                          |  |
| Realizacja i rozliczenie praktyki zgodnie z regulaminem w instytucjach i podmiotach zgodnych z kierunkiem studiów. Praktyka jest oceniana w skali 2-5. Prawidłowa realizacja zgodnie z regulaminem pozwala na ocenienie praktyki na ocenę 5,0.   |   |  |  |                          |  |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>  |  |  |                          |  |
|  | <b>ogółem</b>   | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b>                    | <b>o charakterze praktycznym</b>                   |                          |  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 5   | 5  | 5  |                          |  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 5   | 5  | 5  |                          |  |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>   |   |  |  |                          |  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 120 h   |  |  |                          |  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 120 h   |  |  |                          |  |
|  | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b>                   | <b>Nakład pracy</b>      |  |



|  |                                     |                     |                                  |                     |
|--|-------------------------------------|---------------------|----------------------------------|---------------------|
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | Wykonywanie zadań objętych praktyką | 112                 | Ewaluacja praktyk                | 6                   |
|  | Wprowadzenie do praktyk             | 2                   |                                  |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Wykonywanie zadań objętych praktyką | 112                 | Ewaluacja praktyk                | 6                   |
|  | Wprowadzenie do praktyk             | 2                   |                                  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                     |                     | <b>Opracowanie/aktualizacja:</b> |                     |
| Adam Flamma  |                                     |                     |                                  |                     |



## Praktyka zawodowa4

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |  | Kod przedmiotu                                     |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
| Praktyka zawodowa4   |  |  | S2-00-PRAZ4-4<br>N2-00-PRAZ4-4                     |  |  |
| 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  | Wprowadzenie do praktyk  | Ewaluacja praktyk  | Praktyki   |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne   | 2  | 6  | 112  |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  | 2  | 6  | 112  |  |  |
| <b>Cele kształcenia:</b>   |  |  |  |  |  |
| Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki.</li> <li>– Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka.</li> <li>– Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka.</li> <li>– Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki.</li> </ul> Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytetu. |  |  |  |  |  |
| <b>Efekty uczenia się</b><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>                          | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b><br>zna i rozumie:  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną;</li> <li>– Wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego;</li> <li>– Zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną</li> </ul>  | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_W03<br>MK2P_W05<br>MK2P_W08                       | P7S_WG<br>P7S_WG<br>P7S_WK   |
| <b>umiejętności</b><br>potrafi   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nie przewidywalnych warunkach</li> <li>- Posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.</li> <li>- Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów,</li> </ul> | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_U01<br>MK2P_U03<br>MK2P_U06                       | P7S_U<br>P7S_UO<br>P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UO                            |



|  |   |  |  |                          |  |
|--|---|--|--|--------------------------|--|
|  | umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy   |  |  |                          |  |
| <b>kompetencji społecznych</b><br>jest gotów do:   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,</li> <li>– skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta</li> </ul> | Hospitacja, instruktaż, nadzór i akceptacja zadań zleconych przez opiekuna | Ocena zadań przydzielanych przez opiekuna praktyki | MK2P_K02<br><br>MK2P_K03 | P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |  |  |                          |  |
| <p>W trakcie praktyki studenci zapoznają się ze specyfiką następujących wybranych instytucji:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- studia projektowania gier (konsolowych, PC, mobilnych, społecznościowych);</li> <li>- agencje interaktywne i reklamowe</li> <li>- studia projektowania aplikacji mobilnych i interfejsów graficznych</li> <li>- firmy projektujące aplikacje dla ekranów wielodotykowych</li> </ul> <p>Studenci zapoznają się z obowiązkami i warunkami pracy na następujących stanowiskach m.in:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Game designer.</li> <li>• Technical artist</li> <li>• Technical designer</li> <li>• Technical level designer</li> <li>• Story &amp; Quest designer.</li> <li>• Tester gier.</li> <li>• Programista gier</li> <li>• Grafik 3d</li> <li>• Animator modeli, twarzy, obiektów i tekstyliów oraz postaci</li> </ul> |   |  |  |                          |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład:</b>  |   |  |  |                          |  |
|  |   |  |  |                          |  |
| <b>Treści kształcenia – praktyki</b>   |   |  |  |                          |  |
| <p>Zapoznanie się ze strukturą instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z przepisami BHP instytucji lub przedsiębiorstwa.<br/> Zapoznanie się z obiegiem dokumentów i przepisami wewnętrznymi.<br/> Zapoznanie się z formami komunikacji wewnętrznej.<br/> Zapoznanie się ze specyfiką wybranego stanowiska pracy.<br/> Obserwacja sposobu pracy opiekuna.<br/> Podejmowanie się zadań w asyście opiekuna.<br/> Podejmowanie się samodzielnych zadań i ich ocena przez opiekuna.<br/> Końcowa ocena osiągnięć studenta przez opiekuna.</p>   |   |  |  |                          |  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |   |  |  |                          |  |
| Realizacja i rozliczenie praktyki zgodnie z regulaminem w instytucjach i podmiotach zgodnych z kierunkiem studiów. Praktyka jest oceniana w skali 2-5. Prawidłowa realizacja zgodnie z regulaminem pozwala na ocenienie praktyki na ocenę 5,0.   |   |  |  |                          |  |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>  |  |  |                          |  |
|  | <b>ogółem</b>   | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b>                    | <b>o charakterze praktycznym</b>                   |                          |  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 5   | 5  | 5  |                          |  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 5   | 5  | 5  |                          |  |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>   |   |  |  |                          |  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 120 h   |  |  |                          |  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 120 h   |  |  |                          |  |
|  | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b>                   | <b>Nakład pracy</b>      |  |



|  |                                     |                     |                                  |                     |
|--|-------------------------------------|---------------------|----------------------------------|---------------------|
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | Wykonywanie zadań objętych praktyką | 112                 | Ewaluacja praktyk                | 6                   |
|  | Wprowadzenie do praktyk             | 2                   |                                  |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Wykonywanie zadań objętych praktyką | 112                 | Ewaluacja praktyk                | 6                   |
|  | Wprowadzenie do praktyk             | 2                   |                                  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                     |                     | <b>Opracowanie/aktualizacja:</b> |                     |
| Adam Flamma  |                                     |                     |                                  |                     |


**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<br>N2-62-MODPOS-2                     |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny  | Język wykładowy  | polski   |  |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |   | 42   |  |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |   | 16   |  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |  |  |  |  |
| 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. |   |  |  |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |   | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>                            | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>  |   |  |  |  |  |
| <b>wiedzy</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>W pogłębionym stopniu zna i opisuje fazy opracowania projektu postaci zwierzęcej i hybrydowej (zbieranie referencji, rysunek koncepcyjny, model postaci, oteksturowany model postaci)</li> <li>W pogłębionym stopniu rozumie funkcje komunikacyjne postaci i ich charakterystyki</li> <li>Opisuje najważniejsze funkcje oprogramowania służącego do modelowania postaci i tworzenia tekstur dla postaci niehumanoidalnych i hybrydowych</li> </ul> | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Prezentacja multimedialna<br>Ćwiczenia | Projekt wykonywany podczas zajęć,<br>Projekt końcowy | MK2P_W03<br>MK2P_W05<br>MK2P_W06                       | P7S_WG<br>P7S_WG<br>P7S_W<br>P7S_WG                                      |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi przeprowadzić pogłębioną analizę i wybrać optymalne oprogramowanie do realizacji projektu i jego odpowiednie funkcje do realizacji zadania</li> <li>Potrafi zrealizować złożony projekt o rozbudowanej warstwie wizualnej oraz komunikacyjnej w fazie modelowania postaci niehumanoidalnych i</li> </ul>   | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Prezentacja multimedialna<br>Ćwiczenia | Projekt wykonywany podczas zajęć,<br>Projekt końcowy | MK2P_U02<br>MK2P_U05<br>MK2P_U08                       | P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UW<br>P7S_UK                                     |
| <b>umiejętności</b>   |   |  |  |  |  |



|  |   |   |  |          |                 |
|--|---|---|--|----------|-----------------|
|  | <p>hybrydowych uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Posługuje się w pogłębionym stopniu branżowym językiem angielskim umożliwiającym obsługę złożonych funkcji oprogramowania graficznego</li> </ul>   |   |  |          |                 |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych wykorzystujących modelowania 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.</li> </ul> | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Prezentacja<br>multimedialna<br>Ćwiczenia | Projekt wykonywany podczas zajęć,<br>Projekt końcowy | MK2P_K04 | P7S_K<br>P7S_KK |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |   |  |          |                 |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |   |   |  |          |                 |
| 1.   |   |   |  |          |                 |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |   |   |  |          |                 |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do programu</li> <li>2. Przekazywanie treści za pomocą modeli postaci oraz zwierząt</li> <li>3. Postać 3D – aspekty teoretyczne i praktyczne, praca w High-poly/Low-poly</li> <li>4. Różnice w modelowaniu postaci ludzkich i zwierzęcych.</li> <li>5. Projekt w ramach zajęć : modelowanie postaci hybrydowej lub zwierzęcej</li> <li>6. Postać: wprowadzenie, zbiór referencji, blueprints, projektowanie postaci.</li> <li>7. Postać: tworzenie ciała postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.</li> <li>8. Postać: tworzenie głowy postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.</li> <li>9. Postać: tworzenie oczu i jamy ustnej postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.</li> <li>10. Postać: tworzenie i typy włosów postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.</li> <li>11. Postać: pozowanie postaci za pomocą narzędzi programu 3D, zasady i dobre praktyki modelowania.</li> <li>12. Projekt zaliczeniowy</li> </ol> |   |   |  |          |                 |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |   |   |  |          |                 |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |   |   |  |          |                 |
| <p>Pasek J., 3ds Max 2012 : ćwiczenia praktyczne, Gliwice 2012<br/> Kelly L. Murdock, 3ds Max 2012. Biblia, Helion 2013.<br/> Derakshani D., Maya 2011. Wprowadzenie, Gliwice 2011</p>   |   |   |  |          |                 |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |   |   |  |          |                 |
| <p><a href="https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn">https://knowledge.autodesk.com/support/maya/learn</a><br/> Kurt Papstein, Mariano Steiner, Mathieu Aerni ZBrush Characters and Creatures, 3DTotal Publishing 2015</p>   |   |   |  |          |                 |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |   |   |  |          |                 |
| <p>Składowe oceny:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Projekt wykonany w ramach zajęć – (0- 15 pkt)</li> <li>2. Końcowa praca – (0-35 pkt)</li> </ol> <p>Łączna liczba punktów 50 pkt :</p> <p>Skala:</p> <p>25 - 2,0<br/> 26-30 - 3,0<br/> 31-35 - 3,5<br/> 36-40 - 4,0<br/> 41-45 - 4,5<br/> 46-50 - 5,0</p>  |   |   |  |          |                 |



| Liczba punktów ECTS<br>przypisanych do przedmiotu /<br>modułu                  | uzyskanych w ramach zajęć           |  |                                  |                     |
|--|-------------------------------------|--|----------------------------------|---------------------|
|  | ogółem                              | wymagających<br>bezpośredniego udziału<br>prowadzących | o charakterze praktycznym        |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 3                                   | 1,7  | 3                                |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 3                                   | 0,6  | 3                                |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>                   |                                     |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                           |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                           |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                                    | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                  | 42   |                                  |                     |
|  | Praca indywidualna                  | 15   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie projektu<br>końcowego | 18   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                                    | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                  | 16   |                                  |                     |
|  | Praca indywidualna                  | 30   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie projektu<br>końcowego | 24   |                                  |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b>                      |                                  |                     |
| Agnieszka Talik  |                                     | 2022   |                                  |                     |





## Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |  | Kod przedmiotu                   |  |  |
|--|--|--|----------------------------------|--|--|
| Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów  |  |  | S2-62-MODSWO-2<br>N2-62-MODSWO-2 |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy  | polski                           |  |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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  |  | 14   |                                  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |  |                                  |  |  |
| Celem zajęć jest umożliwienie studentowi rozwinięcia pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student:   |  |  |                                  |  |  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dysponował pogłębioną wiedzą z zakresu podstaw grafiki trójwymiarowej w kontekście modelowania environmentu 3D.</li> <li>2. Posiadał pogłębione umiejętności techniczne z zakresu tworzenia wizualizacji environmentu 3D.</li> <li>3. Potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce złożonej grafiki trójwymiarowej, znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i tworzeniem środowiska 3D .</li> <li>4. Potrafił dostosować pozyskaną wiedzę do specyfiki tworzonego projektu.</li> </ol> |  |  |                                  |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |  |  |                                  |  |  |
| <b>wiedzy</b>  | - posiada pogłębioną wiedzę teoretyczną z zakresu komunikowania wizualnego za pomocą kreacji otoczenia, wnętrz oraz obiektów 3D, możliwych do stosowania w branży rozrywkowej i reklamowej.<br>- opisuje zasady kreowania i dostosowywania projektów do wymogów rynku z uwzględnieniem aspektów prawnych   | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Prezentacja multimedialna<br>Ćwiczenia | Kolokwium,<br>Projekt końcowy    | MK2P_W04<br><br>MK2P_W08                               | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_WK  |
| <b>umiejętności</b>  | - 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<br>- potrafi samodzielnie zrealizować skomplikowany i złożony projekt uwzględniając aspekty technologiczne, użytkowe i komunikacyjne | Wykład,<br>Wspólna analiza materiałów<br>Ćwiczenia             | Kolokwium,<br>Projekt końcowy    | MK2P_U03<br><br>MK2P_U05                               | P7S_U<br>P7S_UW<br>P7S_UU<br><br>P7S_UW                                  |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | Jest zdolny do praktycznego myślenia i przedsiębiorczego działania zespołowego z   | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Konsultacje                            | Kolokwium,<br>Projekt końcowy    | MK2P_K03   | P7S_K<br>P7S_KO<br>P7S_KR  |



|   |   |   |                                  |                     |  |
|---|---|---|----------------------------------|---------------------|--|
|   | wykorzystaniem umiejętności kreowania trójwymiarowych modeli przestrzeni i budynków | Ćwiczenia   |                                  |                     |  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |   |   |                                  |                     |  |
| <p>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.</p>   |   |   |                                  |                     |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |   |   |                                  |                     |  |
| 1.  |   |   |                                  |                     |  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |   |   |                                  |                     |  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Otoczenie, Wnętrza, Obiekty – wprowadzenie</li> <li>2. Komunikowanie za pomocą przestrzeni – budowa nastroju miejsca, wpływ wybranego medium na kreowanie wnętrz i obiektów</li> <li>3. Aspekt teoretyczny – assety, sceny, moduły, dobre praktyki modelowania</li> <li>4. Stylistyka, rodzaj, przeznaczenie obiektów</li> <li>5. Obiekty - modelowanie dla wizualizacji i gier</li> <li>6. Sceny - modelowanie dla wizualizacji i gier</li> <li>7. Moduły - modelowanie dla wizualizacji i gier</li> <li>8. Oświetlanie, rendering</li> <li>9. Prawne i praktyczne konteksty modeli środowisk, wnętrz i obiektów</li> <li>10. Kolokwium sprawdzające umiejętności zdobyte podczas zajęć</li> </ol> |   |   |                                  |                     |  |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |   |   |                                  |                     |  |
| 1.  |   |   |                                  |                     |  |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |   |   |                                  |                     |  |
| <p>Randi L. Derakhshani, Dariush Derakhshani, Autodesk 3ds Max 2014. Oficjalny podręcznik, Helion 2014.<br/> Kelly L. Murdock, 3ds Max 2012. Biblia, Helion 2013.<br/> Michael McKinley, Maya Studio Projects: Game Environments and Props, Sybex 2010.</p>   |   |   |                                  |                     |  |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |   |   |                                  |                     |  |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |   |   |                                  |                     |  |
| Składowe oceny:   |   |   |                                  |                     |  |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kolokwium – (0- 25 pkt)</li> <li>2. Końcowa praca – (0-25 pkt)</li> </ol>   |   |   |                                  |                     |  |
| Łączna ilość punktów 50 pkt :   |   |   |                                  |                     |  |
| Skala:  |   |   |                                  |                     |  |
| 25 - 2,0  |   |   |                                  |                     |  |
| 26-30 - 3,0   |   |   |                                  |                     |  |
| 31-35- 3,5  |   |   |                                  |                     |  |
| 36-40 - 4,0   |   |   |                                  |                     |  |
| 41-45 - 4,5   |   |   |                                  |                     |  |
| 46-50 - 5,0   |   |   |                                  |                     |  |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>  | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>  |   |                                  |                     |  |
|   | <b>ogółem</b>   | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> | <b>o charakterze praktycznym</b> |                     |  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>  | <b>3</b>  | <b>1,4</b>  | <b>3</b>                         |                     |  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>   | <b>3</b>  | <b>0,6</b>  | <b>3</b>                         |                     |  |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>  |   |   |                                  |                     |  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>  | 75 godzin   |   |                                  |                     |  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>   | 75 godzin   |   |                                  |                     |  |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |  |
|   | Udział w zajęciach  | 36  |                                  |                     |  |
|   | Praca indywidualna  | 20  |                                  |                     |  |
|   | Projekt Zaliczeniowy  | 19  |                                  |                     |  |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>   | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |  |



|  |                      |    |                                   |  |
|--|----------------------|----|-----------------------------------|--|
|  | Udział w zajęciach   | 14 |                                   |  |
|  | Praca indywidualna   | 30 |                                   |  |
|  | Projekt Zaliczeniowy | 21 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                      |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Agnieszka Talik  |                      |    |                                   |  |



## Animacja postaci

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |  | Kod przedmiotu   |  |   |
|--|---|--|--|--|---|
| Animacja postaci   |   |  | S2-62-ANPOS1-2<br>N2-62-ANPOS1-2   |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny  | Język wykładowy  | polski   |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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  | Wybierz element.   |  |   |
| Forma zajęć  | wykład  | ćwiczenia  | Wybierz element  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne   |   | 38   |  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |   | 24   |  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |   |  |  |  |   |
| Celem zajęć jest przygotowanie studentów do roli twórcy zaawansowanego contentu 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. |   |  |  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |   | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>  | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b>    |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |   |  |  |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Posiada pogłębioną wiedzę o metodach i zasadach tworzenia komputerowej animacji postaci.</li> <li>– Zna 12 zasad animacyjnych, warunkujących prawidłowe i profesjonalne podejście w procesie tworzenia animacji postaci i odpowiednie komunikowanie za ich pomocą.</li> <li>– Posiada również wiedzę o tym jak przedstawiać postaci w scenie animacyjnej, aby obrazowały w sposób ciekawy i przekonujący intencje i emocje odgrywanej postaci.</li> </ul>  | Omówienie, prezentacja i dyskusja.                                     | Korekta wykonanych ćwiczeń i rozmowa ze studentem.                           | MK2P_W03<br>MK2P_W05<br>MK2P_W07                       | P7S_WG<br>P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WG   |
| <b>umiejętności</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Posiada umiejętności analitycznego i celowego wyboru zastosowania profesjonalnych narzędzi animacyjnych [Autodesk MAYA oraz Blender] w procesie tworzenia komputerowej animacji postaci.</li> <li>– 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 rejestrację jako referencję do sceny animacyjnej. Zna metody</li> </ul> | Prezentacja praktyczna oraz szeregu przykładów, ćwiczenie warsztatowe. | Korekta i praktyczne poprawki wykonywanych ćwiczeń. Dyskusja na forum grupy. | MK2P_U02<br>MK2P_U03<br>MK2P_U04<br>MK2P_U05           | P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UW<br>P7S_UU<br>PSU_U<br>P7S_UW<br>P7S_UK<br>P7S_UW |



|                                |  |                                    |   |                                  |   |
|--------------------------------|--|------------------------------------|---|----------------------------------|---|
|                                | 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. |                                    |   |                                  |   |
| <b>kompetencji społecznych</b> | – 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<br>MK2P_K02<br>MK2P_K04 | P7S_KR<br>P7S_KK<br>P7S_KR<br>P7S_KO<br>P7S_K<br>P7S_KK |

#### 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

#### Treści kształcenia – ćwiczenia

1. Wprowadzenie do zajęć z animacji postaci człękoksztatnej.
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<br>2. Jerry Beck, Sztuka Animacji - od ołówka do piksela, Arkady 2006<br>3. Tony Mullen, Blender Mistrzowskie Animacje 3D, Helion 2013<br>4. J i M Pasek, Animacja postaci, Magazyn 3D 1999<br>5. Nathan Vogel, Sherri Sheridan, Tim Coleman, Maya 2. Animacja postaci, Helion 2001<br>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]<br>7. George Maestri, Animacja cyfrowych postaci, Helion 2000<br>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<br>2. Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców, Mike Wellins, Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015<br>3. 65 lat polskiej animacji dla dzieci, Muzeum Kinematografii w Łodzi 2012<br>4. Ryszard Czekala, Antologia polskiej animacji DVD, Narodowy Instytut Audiowizualny 2008   |                                     |  |                            |              |
| Zasady i warunki zaliczenia:   |                                     |  |                            |              |
| Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń animacyjnych [nie mniej niż 60%] oraz wykazać frekwencję na poziomie 70%<br>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: <ul style="list-style-type: none"> <li>• bardzo dobry – 91%-100%</li> <li>• dobry plus – 81%-90%</li> <li>• dobry – 71%-80%</li> <li>• dostateczny plus– 61%-70%</li> <li>• dostateczny – 50%-60%</li> <li>• niedostateczny poniżej 50%.</li> </ul>                                       |                                     |  |                            |              |
| Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu  | uzyskanych w ramach zajęć           |  |                            |              |
|  | ogółem                              | wymagających bezpośredniego udziału prowadzących | o charakterze praktycznym  |              |
| na studiach stacjonarnych  | 4                                   | 1,5  | 4                          |              |
| na studiach niestacjonarnych   | 4                                   | 1  | 4                          |              |
| 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 pracy |
|  | Udział w zajęciach                  | 38   |                            |              |
|  | Realizacja projektów zaliczeniowych | 62   |                            |              |
| na studiach niestacjonarnych   | Formy aktywności studenta           | Nakład pracy                                     | Formy aktywności studenta  | Nakład pracy |
|  | Udział w zajęciach                  | 24   |                            |              |
|  | Realizacja projektów zaliczeniowych | 76   |                            |              |
| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia  |                                     |  | Opracowanie/ aktualizacja: |              |
| Wojciech Wójcik  |                                     |  | Wojciech Wójcik            |              |



## Texturowanie, mapowanie i shading

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |                                 | Kod przedmiotu                     |  |   |
|---|---|---------------------------------|------------------------------------|--|---|
| Texturowanie, mapowanie i shading   |   |                                 | S2-62-TEM SHA-2<br>N2-62-TEM SHA-2 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny  | Język wykładowy                 | polski                             |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |   | 36                              |                                    |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |   | 16                              |                                    |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |                                 |                                    |  |   |
| 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 fotoskanu, jak również do tworzenia własnych shaderów z użyciem edytora materiałów w silniku Unreal Engine 4 |   |                                 |                                    |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |   | <b>Metody nauczania</b>         | <b>Sposób sprawdzania</b>          | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>  |   |                                 |                                    |  |   |
| <b>wiedzy</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– 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</li> </ul>  | Prezentacja                     | Projekt                            | MK2P_W06   | P7S_WG<br>P7S_W   |
| <b>umiejętności</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wykorzystuje w pogłębionym stopniu profesjonalną obcojęzyczną terminologię dotyczącą oprogramowania i jego funkcji</li> <li>– Planuje na bazie pogłębionej refleksji i praktycznie wykorzystuje umiejętności w zakresie modularnego systemu,</li> <li>– Wykorzystuje wiedzę techniczną i komunikacyjną do optymalnego wykorzystania narzędzi do otekstuwowania elementów wykonanego projektu,</li> <li>– Tworzy shadery o wysokim stopniu skomplikowania oraz nakłada je na wykonane elementy</li> </ul> | Ćwiczenia warsztatowe, dyskusja | Projekt autorskiej sceny           | MK2P_U08<br>MK2P_U02<br>MK2P_U03                       | P7S_UK<br>P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UW<br>P7S_UU                            |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Jest gotów do współpracy zespołowej jako członek zespołu projektowego realizujący zadania zleczone na wyższym poziomie skomplikowania</li> </ul>   | Projekt zaliczeniowy            | Projekt autorskiej sceny           | MK2P_K02   | P7S_KR<br>P7S_KO  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |   |                                 |                                    |  |   |



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:

Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany przygotować autorski projekt wykorzystujący:

- bibliotekę materiałów Quixel,
- przygotowane przez siebie modele o odpowiedniej technicznej strukturze
- decale z biblioteki Quixel
- shader dla okna

- scenę wykorzystującą przygotowane modele w różnych wariantach, z użyciem instancji materiałów

Dodatkowo, student może wykonać bardziej rozbudowaną wersję shader'a dla okna, tym samym zyskując dodatkowe punkty.

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                         | 0,6  | 3                         |

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





|  |                                  |                     |                                   |                     |
|--|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 75 godzin                        |                     |                                   |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 75 godzin                        |                     |                                   |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 36                  |                                   |                     |
|  | Praca własna nad projektem       | 39                  |                                   |                     |
|  |                                  |                     |                                   |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 16                  |                                   |                     |
|  | Praca własna nad projektem       | 59                  |                                   |                     |
|  |                                  |                     |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                  |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Marek Derkowski  |                                  |                     |                                   |                     |



## Sculpting 3d-1

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |                                       | Kod przedmiotu                   |  |   |
|---|---|---------------------------------------|----------------------------------|--|---|
| Sculpting 3d-1  |   |                                       | S2-62-SCU3D1-2<br>N2-62-SCU3D1-2 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny  | Język wykładowy                       | polski                           |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |   | 42                                    |                                  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |   | 20                                    |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |                                       |                                  |  |   |
| 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.                                     |   |                                       |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |   | <b>Metody nauczania</b>               | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b>   | – 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 ,<br>prezentacja<br>projekt  | projekt                          | MK2P_W06   | P7S_W<br>P7S_WG   |
| <b>umiejętności</b>   | – Analizuje problem projektowy oraz wykorzystuje umiejętnie narzędzia do tworzenia skomplikowanych modeli 3D  | Dyskusja ,<br>prezentacja,<br>projekt | projekt                          | MK2P_U02   | P7S_UW<br>P7S_UU  |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – 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 ,<br>prezentacja,<br>projekt | Udział w dyskusji                | MK2P_K01   | P7S_KR<br>P7S_KK  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |   |                                       |                                  |  |   |
| 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 ogólnie tematyką by zapoznać się z konkretnymi narzędziami i sposobami tworzenia. |   |                                       |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |   |                                       |                                  |  |   |
|   |   |                                       |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |   |                                       |                                  |  |   |



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](https://www.youtube.com/watch?v=8qJGX_o6-qU)
4. <https://www.youtube.com/watch?v=wSKsmyV9ISk>

#### Literatura uzupełniająca

1. <https://www.youtube.com/watch?v=kD4ZzDO9pY8>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=rAaiK7yLMAk>

#### Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany przygotować 1 autorski projekt głowy.

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 projekt głowy z pełnym wykorzystaniem wiedzy pozyskanej na zajęciach, o niebanalnej estetyce i wysokim poziomie skomplikowania modelu
- dobry plus – 81%-90% - student przygotował projekt głowy z pełnym wykorzystaniem wiedzy pozyskanej na zajęciach, o niskim poziomie skomplikowania modelu
- dobry – 71%-80% - student przygotował projekt głowy z wykorzystaniem wiedzy pozyskanej na zajęciach
- dostateczny plus – 61%-70% - student przygotował projekt głowy z częściowym wykorzystaniem wiedzy pozyskanej na zajęciach
- dostateczny – 50%-60% - student przygotował projekt głowy
- niedostateczny poniżej 50% - student nie przygotował projekt głowy

| 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  | 3                                |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                  | 3                                      | 0,8  | 3                                |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):</b> |  |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                     | 75 godzin                              |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                  | 75 godzin                              |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                     | <b>Formy aktywności studenta</b>       | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach                     | 42   |                                  |                     |
|   | Przygotowanie projektów zaliczeniowych | 33   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                  | <b>Formy aktywności studenta</b>       | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach                     | 20   |                                  |                     |



|  |  |    |                                   |  |
|--|--|----|-----------------------------------|--|
|  | Przygotowanie projektów zaliczeniowych | 55 |                                   |  |
|  |  |    |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |  |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Jakub Wajda  |  |    |                                   |  |



## Animacja 2d

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |                                      | Kod przedmiotu                   |   |  |
|---|---|--------------------------------------|----------------------------------|---|--|
| Animacja 2D   |   |                                      | S2-62-ANIM2D-2<br>N2-62-ANIM2D-2 |   |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny  | Język wykładowy                      | polski                           |   |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>projektowanie gier i animacji   | Stopień kształcenia                  | studia II stopnia                |   |  |
| Profil kształcenia  | praktyczny  | Forma studiów                        | stacjonarne<br>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   |   | 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  |   | 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  | – Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu nowoczesnych technik wykorzystania animacji 2D, szczególnie w praktyce biznesowej i z wykorzystaniem profesjonalnego oprogramowania | Dyskusja ,<br>prezentacja<br>projekt | projekt                          | MK2P_W06  | P7S_W<br>P7S_WG  |
| umiejętności  | – Potrafi wykonać pogłębioną analizę projektów i na ich podstawie stworzyć koncepcje praktycznego wykorzystania animacji 2D w celach twórczych                            | Dyskusja ,<br>prezentacja<br>projekt | projekt                          | MK2P_U02  | P7S_UW<br>P7S_UU   |
| kompetencji społecznych   | – Jest gotów do prac twórczych oraz producenckich na wysokim stopniu profesjonalizmu ze świadomością oddziaływania wykorzystywanych narzędzi                              | Dyskusja ,<br>prezentacja<br>projekt | Udział w dyskusji                | MK2P_K01  | P7S_KR<br>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 umiejętność 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 sekundę 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 grawej
12. Rola dźwięku w animacji

#### Treści kształcenia – Wybierz element

#### Literatura podstawowa

1. <https://www.youtube.com/watch?v=uDqjld4bF4&t=626s>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=2y6aVz0Acx0&t=32s>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=vVcZXW80GKA>
4. <https://www.youtube.com/watch?v=PH7vcZjTSLA>

#### Literatura uzupełniająca

1. <https://www.youtube.com/watch?v=-llszTuH5gc>
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                         | 1,4  | 3                         |
| na studiach niestacjonarnych                            | 3                         | 0,6  | 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 projektu zaliczeniowego | 20           |                           |              |
|                              | Przygotowanie do zajęć                | 19           |                           |              |
| 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 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                        |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Adrian Jackowski   |                        |    | 2022                              |  |



## Postprodukcja - efekty specjalne

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |   | Kod przedmiotu                     |   |  |
|---|---|---|------------------------------------|---|--|
| Postprodukcja - efekty specjalne  |   |   | S2-62-POSEFS-2<br>N2-62-POSEFS-2   |   |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny  | Język wykładowy                             | polski                             |   |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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   |   | 14  |                                    |   |  |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |   |                                    |   |  |
| 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  |   | Metody nauczania                            | Sposób sprawdzania                 | Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku | Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |   |   |                                    |   |  |
| <b>wiedzy</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje pogłębioną wiedzę historyczną i bieżącą o zasadach implementacji efektów specjalnych i technikach ich stosowania w zależności od zapotrzebowania gatunkowego i rynkowego,</li> <li>wykorzystuje w praktyce zawodowej pogłębioną wiedzę o języku filmowym i growym, w ramach którego znajdują zastosowanie dopasowane do potrzeb efekty specjalne w branży gier, filmowej i telewizyjnej</li> <li>posiada pogłębioną wiedzę o wykorzystywanym do efektów specjalnych oprogramowaniu</li> </ul> | Dyskusja, prezentacja                       | Ewaluacja projektów indywidualnych | MK2P_W01<br>MK2P_W04<br>MK2P_W06                | P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_W<br>P7S_WG              |
| <b>umiejętności</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>potrafi przeprowadzać pogłębioną analizę obrazu filmowego w poszukiwaniu potencjalnych możliwości postprodukcyjnych i twórczego doboru tych metod</li> <li>planuje złożone projekty postprodukcyjne i stosuje elementy obrazu cyfrowego przy pomocy narzędzi postprodukcyjnych dostosowanych do określonego kontekstu</li> </ul>   | Ćwiczenia warsztatowe, praca nad projektami | Ewaluacja projektów indywidualnych | MK2P_U02<br>MK2P_U03                            | P7S_U<br>P7S_UW<br>P7S_UU  |





|  |  |   |   |  |   |
|--|--|---|---|--|---|
| <b>kompetencji społecznych</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– wykorzystuje terminologię fachową niezbędną do komunikacji w zespole produkcyjnym</li> <li>– dba o zgodność techniczną projektu z wytycznymi i współpracę grupową w zakresie realizacji projektu</li> </ul> | Wykład, prezentacja, praca nad projektami w grupach     | Dyskusja, ewaluacja projektów grupowych | MK2P_K01<br><br>MK2P_K03<br><br>MK2P_K04 | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_K<br>P7S_KK |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |   |   |  |   |
| <p>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.</p>  |  |   |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |   |   |  |   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Opowiadanie obrazem – znaczenie efektów specjalnych dla języka filmu</li> <li>2) Warstwy 2D i 3D, wirtualna kamera i oświetlenie</li> <li>3) Podstawy animacji – klatki kluczowe, interpolacja klatek, praca z graph edytorem i edycja animacji</li> <li>4) Podstawowa obróbka filmu – filtry, maski, kanały mieszania</li> <li>5) Omówienie kanałów obrazu cyfrowego - RGBA</li> <li>6) Korekcja koloru</li> <li>7) Kluczowe zasady trackingu 2D i 3D</li> <li>8) Podstawy kluczowania kanału luminancji i chrominancji</li> <li>9) Efekty generujące i symulacje cząsteczek</li> <li>10) Podstawy ekspresji</li> </ol>   |  |   |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |   |   |  |   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Usuwanie niepożądanych elementów kadru filmowego</li> <li>2) Praca z green screen i blue screen</li> <li>3) Tworzenie efektu lecącej asteroidy w ujęciu filmowym</li> <li>4) Kreowanie sceny podwodnej</li> </ol>  |  |   |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |  |   |   |  |   |
|  |  |   |   |  |   |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |  |   |   |  |   |
| Fridsma Lisa , Gyncild Brie, Adobe After Effects CC. Oficjalny podręcznik 2018   |  |   |   |  |   |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |  |   |   |  |   |
| Eran Dinur, The Filmmaker's Guide to Visual Effects: The Art and Techniques of VFX for Directors, Producers, Editors and Cinematographers, 2017  |  |   |   |  |   |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |  |   |   |  |   |
| <p>Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować 4 projekty wyznaczone i omówione w trakcie zajęć oraz wykazać frekwencję na poziomie minimum 50%</p> <p>łącznie do zdobycia w semestrze: 100 punktów, z czego:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 za każdy wykonany projekt</li> <li>• 30 za frekwencję</li> <li>• 30 za czynny udział w dyskusji w trakcie zajęć</li> </ul> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• bardzo dobry – 91%-100%</li> <li>• dobry plus – 81%-90%</li> <li>• dobry – 71%-80%</li> <li>• dostateczny plus– 61%-70%</li> <li>• dostateczny – 50%-60%</li> <li>• niedostateczny poniżej 50%.</li> </ul> |  |   |   |  |   |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>   |   |   |  |   |
|  | <b>ogółem</b>  | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> | <b>o charakterze praktycznym</b>        |  |   |



|  |  |                     |                                   |                     |
|--|--|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
| na studiach stacjonarnych  | 3                                      | 1,4                 | 3                                 |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 3                                      | 0,6                 | 3                                 |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):</b>                  |  |                     |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                              |                     |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                              |                     |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>       | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                     | 36                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektów zaliczeniowych | 39                  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>       | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                     | 14                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektów zaliczeniowych | 61                  |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |  |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Patrik Scelina   |  |                     | Patrik Scelina                    |                     |



## Zaawansowane modelowanie 3D

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |  | Kod przedmiotu   |  |   |
|--|---|--|--|--|---|
| Zaawansowane modelowanie 3D  |   |  | S2-62-MODTAU-3<br>N2-62-MODTAU-3   |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny  | Język wykładowy  | polski   |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |   | 42   |  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |   | 18   |  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |   |  |  |  |   |
| 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 |   |  |  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |   | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>  | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| wiedzy   | – Ma pogłębioną wiedzę o znaczeniu modelowania w medium jakim są gry i animacje   | Omówienie, prezentacja i dyskusja.                                     | Korekta wykonanych ćwiczeń i rozmowa ze studentem.                           | MK2P_W03   | P7S_WG  |
|  | – Wie jaką metodologię zastosować przy projektowaniu topologicznym siatki obiektu, aby nadawała się do złożonej animacji.                               |  |  | MK2P_W05   | P7S_WG  |
|  |   |  |  | MK2P_W07   | P7S_WG  |
| umiejętności   | – Potrafi odwzorować rysunkowo zróżnicowane różnice w strukturze obiektów oraz przenieść to na układ animacyjny.  | Prezentacja praktyczna oraz szeregu przykładów, ćwiczenie warsztatowe. | Korekta i praktyczne poprawki wykonywanych ćwiczeń. Dyskusja na forum grupy. | MK2P_U02   | P7S_UW<br>P7S_UU  |
|  | – Potrafi w animacji odtworzyć proste i złożone ruchy obiektów oraz ich modeli  |  |  | MK2P_U03   | P7S_UW<br>P7S_UU  |
|  |   |  |  | MK2P_U04   | PSU_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK   |
|  |   |  |  | MK2P_U05   | PSU_UW  |
| kompetencji społecznych  | – Ma świadomość znaczenia profesjonalnego modelowanie we współczesnych grach i animacji, potrafi dobrać odpowiedni charakter animacji do roli przekazu. | Omówienie, prezentacja i dyskusja.                                     | Rozmowa ze studentem oraz zespołem studentów.                                | MK2P_K01   | P7S_KR<br>P7S_KK  |
|  | – Potrafi w odpowiedni sposób sformułować swoje zamierzenia i koncepcje we współpracy z innymi członkami zespołów.                                      |  |  | MK2P_K02   | P7S_KR<br>P7S_KO  |
|  |   |  |  | MK2P_K04   | P7S_K<br>P7S_KK   |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |  |  |  |   |
| 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   |                           |  |                           |              |
| <p>Studenci zapoznają się z szeregiem norm i parametrów związanych z tworzeniem zaawansowanych modeli 3D oraz z zasadami unifikacji tworzonego kontentu.</p> <p>Podczas omówienia narzędzi studenci zapoznają się między innymi z różnicami w zastosowaniu programów Maya i Blender.</p> <p>Studenci zapoznają się z budową i strukturą poszczególnych części obiektów</p> <p>Podczas ćwiczenia analitycznego, studenci odwzorowują różne rodzaje i układy elementów obiektów w uproszczonych szkicach, definiując jednocześnie stan dynamiczny odwzorowania.</p> <p>Studenci zapoznają się z prostym i złożonym kodem dynamiki (ułożenia) obiektu i przenoszą tę wiedzę na ćwiczenie animacyjne.</p> <p>Studenci zapoznają się metodami odwzorowania konkretnych układów i pozycji obiektu, w tym układu pionowego i poziomego oraz mieszanego.</p> <p>Wreszcie studenci wykonują w ćwiczeniu całościowego modelowania.</p> <p>W trakcie zajęć i w podsumowaniu dokonywana jest korekta wykonanych ćwiczeń oraz omawiane wraz ze studentami zastosowane metody, błędy oraz progresja poznawcza studentów.</p> |                           |  |                           |              |
| Treści kształcenia – Wybierz element   |                           |  |                           |              |
|  |                           |  |                           |              |
| Literatura podstawowa  |                           |  |                           |              |
| <p>Rick Parent, Animacja komputerowa, PWN 2011</p> <p>Jerry Beck, Sztuka Animacji - od ołówka do piksela, Arkady 2006</p> <p>Tony Mullen, Blender Mistrzowskie Animacje 3D, Helion 2013</p> <p>J i M Pasek, Animacja postaci, Magazyn 3D 1999</p> <p>Nathan Vogel, Sherri Sheridan, Tim Coleman, Maya 2. Animacja postaci, Helion 2001</p> <p>Jan Mikołaj Michalski, Animacja cyfrowa postaci w oparciu o animację klasyczną, Zeszyty Naukowe WSInf 2010<br/> <a href="http://wsinf.edu.pl/assets/img/pdf/Zeszyty%20naukowe/vol.9%20nr%201/1012s.pdf">[http://wsinf.edu.pl/assets/img/pdf/Zeszyty%20naukowe/vol.9%20nr%201/1012s.pdf]</a></p>  |                           |  |                           |              |
| Literatura uzupełniająca   |                           |  |                           |              |
|  |                           |  |                           |              |
| Zasady i warunki zaliczenia:   |                           |  |                           |              |
| <p>Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń animacyjnych [nie mniej niż 60%] oraz wykazać frekwencję na poziomie 70%</p> <p>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:</p> <p>bardzo dobry – 91%-100%</p> <p>dobry plus – 81%-90%</p> <p>dobry – 71%-80%</p> <p>dostateczny plus – 61%-70%</p> <p>dostateczny – 50%-60%</p> <p>niedostateczny poniżej 50%.</p>  |                           |  |                           |              |
| 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  | 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        | 42   |                           |              |
|  | Przygotowanie projektów   | 20   |                           |              |
|  | Przygotowanie do zajęć    | 13   |                           |              |
| na studiach niestacjonarnych   | Formy aktywności studenta | Nakład pracy                                     | Formy aktywności studenta | Nakład pracy |
|  | Udział w zajęciach        | 18   |                           |              |



|  |                         |    |                                   |  |
|--|-------------------------|----|-----------------------------------|--|
|  | Przygotowanie projektów | 30 |                                   |  |
|  | Przygotowanie do zajęć  | 27 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                         |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Dawid Warawko  |                         |    | 2022                              |  |



## Silniki gier w animacji filmowej

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |                                | Kod przedmiotu                        |  |  |
|---|--|--------------------------------|---------------------------------------|--|--|
| Silniki gier w animacji filmowej  |  |                                | S2-62-SGANIF-3<br>N2-62-SGANIF-3      |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny   | Język wykładowy                | polski                                |  |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |  | 42                             |                                       |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |  | 16                             |                                       |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |                                |                                       |  |  |
| 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. |  |                                |                                       |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b>        | <b>Sposób sprawdzania</b>             | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  |                                |                                       |  |  |
| <b>wiedzy</b>   | – Posiada pogłębioną wiedzę co do zasad działania i funkcji silnika graficznego Unreal Engine i możliwych do stosowania w nim narzędzi   | Dyskusja, Prezentacja          | Projekt                               | MK2P_W06   | P7S_W<br>P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>   | – Planuje złożony projekt korzystając z wiedzy teoretycznej o formatach medialnych, dopasowując narzędzia silnika graficznego do potrzeb stylu i konwencji gatunkowych danej animacji,<br>– Potrafi stworzyć w silniku Unreal złożony projekt audiowizualny, w którym zaprezentuje odpowiednie warstwy komunikacji, warstwy graficznej i dźwięku | Ćwiczenia warsztatowe, Projekt | Projekt autorskiej sekwencji filmowej | MK2P_U03<br>MK2P_U05                                   | P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UW   |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – Jest gotów do samodzielnego planowania projektu ze świadomością potrzeb społeczeństwa i/lub klientów   | Projekt zaliczeniowy           | Projekt autorskiej sekwencji filmowej | MK2P_K01   | P7S_KR<br>P7S_KK   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |                                |                                       |  |  |
| W trakcie zajęć studenci zaplanują i wykonają własną sekwencję filmową z użyciem środowiska Unreal Engine 4, naberą pogłębioną wiedzę i umiejętności z zakresu korzystania z narzędzia Sequencer w silniku Unreal Engine 4, pozwalające na tworzenie złożonych projektów animacyjnych w programie Unreal.             |  |                                |                                       |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |  |                                |                                       |  |  |
|   |  |                                |                                       |  |  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |  |                                |                                       |  |  |



|   |                                  |   |                                  |                     |
|---|----------------------------------|---|----------------------------------|---------------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Istotne narzędzie w planowaniu sekwencji filmowych (scenariusz)</li> <li>2. Podstawy narzędzia Sequencer,</li> <li>3. Dodatkowe narzędzia rozbudowujące ujęcia (Cine Camera, Camera Rig Rail, Camera Rig Crane)</li> <li>4. Mocap twarzy przy użyciu FaceAR</li> <li>5. Post process i color-grading wewnątrz silnika</li> <li>6. Blendowanie animacji szkieletowej wewnątrz narzędzia Sequencer</li> <li>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</li> </ol>   |                                  |   |                                  |                     |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |                                  |   |                                  |                     |
|   |                                  |   |                                  |                     |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |                                  |   |                                  |                     |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="https://docs.unrealengine.com/4.26/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/Overview/">https://docs.unrealengine.com/4.26/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/Overview/</a></li> <li>2. <a href="https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/QuickStart/">https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/AnimatingObjects/Sequencer/QuickStart/</a></li> </ol>  |                                  |   |                                  |                     |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                                  |   |                                  |                     |
|   |                                  |   |                                  |                     |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                                  |   |                                  |                     |
| <p>Student do zaliczenia kursu jest zobowiązany przygotować autorski projekt o długości nie krótszej niż 60 sekund i posiadający następujące elementy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wykorzystanie Cine Camera (ustawianie ostrości, depth of field, operowanie ogniskową i namierzanie ostrości oraz rotacji na obiekt)</li> <li>- Wykonanie ujęcia z użyciem Camera Rig Rail i/lub Camera Rig Crane,</li> <li>- Wykonanie prostego post processu przynajmniej do jednej ze scen</li> <li>- Wykorzystanie wbudowanego color-gradingu przynajmniej do jednej ze scen</li> <li>- Wykonanie sceny 3D z wykorzystaniem modeli 3D, światel i dźwięków oraz efektów przejścia między kolejnymi ujęciami</li> <li>- Wykorzystanie przynajmniej jednej animacji szkieletowej i jej przejście pomiędzy dwoma stanami</li> <li>- Wykorzystanie przynajmniej jednego aktora na scenie i jego ręczne animowanie</li> <li>- Wykorzystanie przynajmniej jednego efektu specjalnego</li> </ul> <p>Dodatkowo, student może wykonać animację w formie przerywnika filmowego, jako fragment gry oraz dodać efekty związane z shaderami, tym samym zyskując dodatkowe punkty.</p> <p>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:</p> <p>bardzo dobry – 91%-100%<br/> dobry plus – 81%-90%<br/> dobry – 71%-80%<br/> dostateczny plus – 61%-70%<br/> dostateczny – 50%-60%<br/> niedostateczny poniżej 50%.</p> |                                  |   |                                  |                     |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>  | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b> |   |                                  |                     |
|   | <b>ogółem</b>                    | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> | <b>o charakterze praktycznym</b> |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>  | <b>3</b>                         | <b>1,7</b>  | <b>3</b>                         |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>   | <b>3</b>                         | <b>0,6</b>  | <b>3</b>                         |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>  |                                  |   |                                  |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>  | 75 godzin                        |   |                                  |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>   | 75 godzin                        |   |                                  |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach               | 42  |                                  |                     |
|   | Wykonanie animacji               | 33  |                                  |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach               | 16  |                                  |                     |
|   | Wykonanie animacji               | 59  |                                  |                     |



| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia | Opracowanie/ aktualizacja: |
|---|----------------------------|
| Marek Derkowski   |                            |





## Motion design

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |                                      | Kod przedmiotu                   |  |  |
|---|---|--------------------------------------|----------------------------------|--|--|
| Motion design   |   |                                      | S2-62-MOTDES-3<br>N2-62-MOTDES-3 |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny  | Język wykładowy                      | polski                           |  |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |   | 36                                   |                                  |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |   | 16                                   |                                  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |                                      |                                  |  |  |
| Celem zajęć jest przedstawienie i rozwijanie u studentów pogłębionych umiejętności z zakresu stosowania technik motion design w filmowej i grawej 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. |   |                                      |                                  |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |   | <b>Metody nauczania</b>              | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>określa miejsce motion designu w procesie produkcji przekazu reklamowego i zna reguły zarządzania procesem twórczym z użyciem tej techniki</li> <li>wyjaśnia zasady działania oprogramowania i aspekty estetyki motion designu oraz zasady kompozycji, kadrowania oraz wymogów formatowych materiału wideo przeznaczonego do emisji telewizyjnej.</li> </ul> | Praca z programem, dyskusja, projekt | Projekt, udział w dyskusji       | MK2P_W03<br><br>MK2P_W06                               | P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>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</li> <li>Potrafi przygotować projekt tzw. Pakszotu, będącego jedną z najczęstszych form telewizyjnej reklamy produktu.</li> </ul>                         | Praca z programem, dyskusja, projekt | Projekt, udział w dyskusji       | MK2P_U02<br><br>MK2P_U05                               | P7S_UW<br>P7S_UU<br><br>P7S_UW   |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, w pracy zespołowej oraz w pracy indywidualnej logicznie argumentować swoje stanowisko dotyczące wybranych środków wyrazu oraz technologii</li> </ul>   | Dyskusja                             | Udział w dyskusji                | MK2P_K03   | P7S_KO<br>P7S_KR   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |   |                                      |                                  |  |  |



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:

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń projektowych [nie mniej niż 60%]  
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                                | 0,6  | 3                                |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b> |                                  |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                    | 75 godzin                        |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                 | 75 godzin                        |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                    | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 36   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie projektu           | 24   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                 | Przygotowanie do zajęć           | 15   |                                  |                     |
|  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |



|  |                        |    |                                   |  |
|--|------------------------|----|-----------------------------------|--|
|  | Udział w zajęciach     | 16 |                                   |  |
|  | Przygotowanie projektu | 30 |                                   |  |
|  | Przygotowanie do zajęć | 29 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                        |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Adrian Jackowski   |                        |    | Adrian Jackowski                  |  |



## Postprodukcja – compositing

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |   | Kod przedmiotu                     |  |   |
|--|--|---|------------------------------------|--|---|
| Postprodukcja - compositing  |  |   | S2-62-POSCOM-3<br>N2-62-POSCOM-3   |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy                             | polski                             |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |  | 36  |                                    |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |  | 14  |                                    |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |   |                                    |  |   |
| 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. |  |   |                                    |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>                     | <b>Sposób sprawdzania</b>          | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |  |   |                                    |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– posiada i wykorzystuje pogłębioną wiedzę z zakresu historii technik produkcyjnych i metod pracy z różnym materiałem źródłowym w zakresie kompozytowania</li> <li>– 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</li> </ul>                      | Dyskusja, prezentacja                       | Ewaluacja projektów indywidualnych | MK2P_W01<br><br>MK2P_W04<br><br>MK2P_W06               | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG             |
| <b>umiejętności</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– dokonuje przemyślanych wyborów w zakresie łączenia elementów składowych kadru dostarczonych z etapu produkcji</li> <li>– potrafi planować wykorzystanie niezbędnych metod ekstrakcji i łączenia obrazu filmowego tj. kluczkowanie i rotoskopię, umiejętnie pracować z obrazem wyrenderowanym w programach 3D i wykorzystać je w postprodukcji</li> <li>– potrafi wykorzystywać i tworzyć własne, zaawansowane efekty wizualne oraz komponować je z obrazem filmowym.</li> </ul> | Ćwiczenia warsztatowe, praca nad projektami | Ewaluacja projektów indywidualnych | MK2P_U02<br><br>MK2P_U03                               | P7S_UW<br>P7S_UU<br><br>P7S_UW<br>P7S_UU                                  |



|  |   |   |                                    |  |   |
|--|---|---|------------------------------------|--|---|
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – 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<br><br>MK2P_K03<br><br>MK2P_K04 | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_K<br>P7S_KK |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |   |                                    |  |   |
| 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.   |   |   |                                    |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |   |   |                                    |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |   |   |                                    |  |   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Compositing / Kompozytowanie – Wprowadzenie do ostatniego etapu postprodukcji</li> <li>2. Zaawansowany tracking 2D, 3D oraz tracking planarny</li> <li>3. Metody ekstrakcji obrazu – Kluczowanie kanału luminancji i chrominancji, rotoskopia</li> <li>4. Praca z materiałem 3D – render passy, maski, helpery, G-buffor, formaty plików</li> <li>5. Tworzenie własnych kompozytów do pracy – symulacje cząsteczek, wykorzystanie szumu fractalnego, efekty świetlne</li> <li>6. Kompozycja ujęcia na bazie render passów</li> <li>7. Praca z materiałem studyjnym – green screen, blue screen</li> <li>8. Praktyczne zastosowanie rotoskopii</li> <li>9. Kompozycja ujęcia filmowego z wykorzystaniem wyrenderowanych elementów 3D</li> <li>10. Color Grading – wprowadzenie</li> <li>11. Finalizacja ujęć i przygotowanie do publikacji</li> </ol> |   |   |                                    |  |   |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |   |   |                                    |  |   |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |   |   |                                    |  |   |
| D. Arijon - <i>Gramatyka języka filmowego</i> . Wyd. Wojciech Marzec. 2008 r.<br><i>Język filmu</i> - Jeży Płażewski /Książka i Wiedza, Warszawa 2008  |   |   |                                    |  |   |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |   |   |                                    |  |   |
| <i>Okiem filmowca</i> - Gustavo Mercado /Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2011/,<br><i>5 tajemnic warsztatu filmowego</i> - Joseph V. Mascelli /Wydawo Wojciech Marzec, Warszawa 2008,<br><i>Opowiadanie obrazem</i> - Bruce Block - /Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010  |   |   |                                    |  |   |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |   |   |                                    |  |   |
| Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować 4 projekty wyznaczone i omówione w trakcie zajęć oraz wykazać frekwencję na poziomie minimum 50%  |   |   |                                    |  |   |
| łącznie do zdobycia w semestrze: 100 punktów, z czego:   |   |   |                                    |  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 za każdy wykonany projekt</li> <li>• 30 za frekwencję</li> <li>• 30 za czynny udział w dyskusji w trakcie zajęć</li> </ul>   |   |   |                                    |  |   |
| 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:  |   |   |                                    |  |   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• bardzo dobry – 91%-100%</li> <li>• dobry plus – 81%-90%</li> <li>• dobry – 71%-80%</li> <li>• dostateczny plus– 61%-70%</li> <li>• dostateczny – 50%-60%</li> <li>• niedostateczny poniżej 50%.</li> </ul>  |   |   |                                    |  |   |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>  |   |                                    |  |   |
|  | <b>ogółem</b>   | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> | <b>o charakterze praktycznym</b>   |  |   |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | <b>3</b>  | <b>1,4</b>  | <b>3</b>                           |  |   |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>3</b>  | <b>0,6</b>  | <b>3</b>                           |  |   |



| Łączny nakład pracy studenta/teki (ECTS = 25 godzin):                          |                                       |                     |                                   |                     |
|--|---------------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                             |                     |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                             |                     |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>      | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                    | 36                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć                | 10                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 29                  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>      | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                    | 14                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć                | 20                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 41                  |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                       |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Patrik Scelina   |                                       |                     |                                   |                     |



## Animacja urządzeń mechanicznych

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |  | Kod przedmiotu   |   |   |
|--|--|--|--|---|---|
| Animacja urządzeń mechanicznych  |  |  | S2-62-ANIUM-4<br>N2-62-ANIUM-4   |   |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy  | polski   |   |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>projektowanie gier i animacji  | Stopień kształcenia  | studia II stopnia  |   |   |
| Profil kształcenia   | praktyczny   | Forma studiów  | stacjonarne<br>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   |  | 42   |  |   |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |  | 16   |  |   |   |
| 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   |  | 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 umożliwiającą analizę i planowanie poszczególnych faz projektu kreatywnego w świetle potrzeb współczesnego rynku   | Omówienie, prezentacja i dyskusja.                                     | Korekta wykonanych ćwiczeń i rozmowa ze studentem.                           | MK2P_W03  | P7S_WG  |
|  | – w pogłębionym stopniu zna zasady komunikowania treści za pomocą animacji urządzeń mechanicznych, szczególnie na poziomie projektów reklamowych i użytkowych  |  |  | MK2P_W05  | P7S_WG  |
|  | – rozróżnia współczesne formaty medialne wykorzystujące animację urządzeń mechanicznych i zna zasady dopasowywania do nich praktycznych rozwiązań  |  |  | MK2P_W07  | P7S_WG  |
| umiejętności   | – planuje i przygotowuje nieszablonowe i innowacyjne rozwiązania w zakresie animacji z uwzględnieniem aktualnych uwarunkowań rynkowych   | Prezentacja praktyczna oraz szeregu przykładów, ćwiczenie warsztatowe. | Korekta i praktyczne poprawki wykonywanych ćwiczeń. Dyskusja na forum grupy. | MK2P_U02  | P7S_UW<br>P7S_UU  |
|  | – posługuje się zaawansowanym oprogramowaniem animacyjnym w zakresie umożliwiającym modelowanie, łączenie i wprawianie w złożony ruch wielu współgrających elementów projektowanego urządzenia w scenie 3d |  |  | MK2P_U03  | P7S_UW<br>P7S_UU  |
|  |  |  |  | MK2P_U04  | PSU_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK   |
|  |  |  |  | MK2P_U05  | P7S_UW  |



|  |  |   |   |  |   |
|--|--|---|---|--|---|
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – 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<br><br>MK2P_K02<br><br>MK2P_K04 | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_K<br>P7S_KK |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |   |   |  |   |
| 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.   |  |   |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |   |   |  |   |
|  |  |   |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |   |   |  |   |
| <p>Wprowadzenie do specyfiki animowanych urządzeń mechanicznych w środowisku nie reprezentującym naturalnych właściwości fizycznych.</p> <p>Zastosowanie podstawowych mechanizmów łączenia wirtualnych obiektów za pomocą parentowania i rigowania.</p> <p>Zastosowanie narzędzia Driven Keys jako podstawowego przenośnika ruchu wielokanałowego.</p> <p>Rozpoczęcie wieloetapowego ćwiczenia konstrukcyjnego w łączeniu poszczególnych elementów silnika tłokowego, na bazie gotowej do opracowania animacyjnej sceny z obiektami.</p> <p>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.</p> <p>Wynikiem końcowym ćwiczeń jest zaanimowany, prawidłowo działający mechanizm silnika tłokowego.</p> <p>W trakcie kolejnych ćwiczeń oraz na ostatnim spotkaniu, ćwiczenia są poddawane wspólnej [studenci – nauczyciel] analizie i ocenie.</p> |  |   |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |  |   |   |  |   |
|  |  |   |   |  |   |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |  |   |   |  |   |
| <p>Michael M. Stanisic, Mechanisms and Machines: Kinematics, Dynamics, and Synthesis, Cengage Learning, 2014</p> <p>Bruce W. Jones, Animation, The Business: Mechanical and Architectural Visualization, Prentice Hall 2000.</p> <p>John Uicker, Gordon Pennock and Joseph Shigley, Theory of Machines and Mechanisms, Oxford University Press 2010.</p> <p>Andrew Gahan, 3ds Max Modeling for Games: Insider's Guide to Game Character, Vehicle, and Environment Modeling: Volume I, Focal Press 2011.</p> <p>G. Maestri, Animacja cyfrowych postaci, Helion 2000.</p> <p>Lavender Daniel, Maya manual, Springer, London 2003.</p>  |  |   |   |  |   |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |  |   |   |  |   |
|  |  |   |   |  |   |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |  |   |   |  |   |
| <p>Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń animacyjnych [nie mniej niż 60%] oraz wykazać frekwencję na poziomie 70%</p> <p>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:</p> <p>bardzo dobry – 91%-100%</p> <p>dobry plus – 81%-90%</p> <p>dobry – 71%-80%</p> <p>dostateczny plus – 61%-70%</p> <p>dostateczny – 50%-60%</p> <p>niedostateczny poniżej 50%.</p>  |  |   |   |  |   |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>   |   |   |  |   |
|  | <b>ogółem</b>  | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> | <b>o charakterze praktycznym</b>              |  |   |
| na studiach stacjonarnych  | 3  | 1,7   | 3   |  |   |





|  |                                  |                     |                                   |                     |
|--|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
| na studiach niestacjonarnych   | 3                                | 0,6                 | 3                                 |                     |
| <b>łącznie nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b>                 |                                  |                     |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                        |                     |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                        |                     |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 42                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektów          | 30                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 3                   |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 16                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektów          | 30                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 29                  |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                  |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Wojciech Wójcik  |                                  |                     | Wojciech Wójcik                   |                     |



## Animacja twarzy

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |  | Kod przedmiotu   |  |   |
|--|--|--|--|--|---|
| Animacja twarzy  |  |  | N2-62-ANITWA-4<br>N2-62-ANITWA-4   |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy  | polski   |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |  |  |  |   |
| 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. |  |  |  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>  | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |  |  |  |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | – 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_W03   | P7S_WG  |
|  | – 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_W05   | 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   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – 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   | P7S_UW<br>P7S_UU  |
|  | – Potrafi w animacji odtworzyć proste i złożone grymasy twarzy aby osiągnąć odwzorowanie zamierzonego stanu emocjonalnego postaci,   |  |  | MK2P_U03   | P7S_UW<br>P7S_UU  |
|  |  |  |  | MK2P_U04   | PSU_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK   |
|  |  |  |  | MK2P_U05   | P7S_UW  |



|   |  |                                    |   |  |   |
|---|--|------------------------------------|---|--|---|
|   | wykorzystując w tym zakresie wiedzę o komunikacji.<br>– Potrafi wykonać przekonującą animację twarzy do wybranego dialogu, wprawiając w ruch układ całej twarzy oraz usta artykułujące słowa.  |                                    |   |  |   |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – 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<br><br>MK2P_K02<br><br>MK2P_K04 | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_K<br>P7S_KK |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |                                    |   |  |   |
| 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.  |  |                                    |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |  |                                    |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |  |                                    |   |  |   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Studenci zapoznają się z szeregiem norm i parametrów związanych z tworzeniem animacji oraz z zasadami unifikacji tworzonego kontentu.</li> <li>2. Podczas omówienia narzędzi animacyjnych studenci zapoznają się między innymi z różnicami w zastosowaniu programów Maya i Blender.</li> <li>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.</li> <li>4. Podczas ćwiczenia analitycznego, studenci odwzorowują różne grymasy twarzy w uproszczonych szkicach, definiując jednocześnie stan emocjonalny odwzorowania.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>8. Wreszcie studenci wykonują w ćwiczeniu całościową animację postaci do dialogu, kładąc nacisk na ekspresję twarzy.</li> <li>9. W trakcie zajęć i w podsumowaniu dokonywana jest korekta wykonanych ćwiczeń oraz omawiane wraz ze studentami zastosowane metody, błędy oraz progresja poznawcza studentów.</li> </ol> |  |                                    |   |  |   |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |  |                                    |   |  |   |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |  |                                    |   |  |   |



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 Czekała, Antologia polskiej animacji DVD, Narodowy Instytut Audiowizualny 2008

#### Zasady i warunki zaliczenia:

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń animacyjnych [nie mniej niż 60%] oraz wykazać frekwencję na poziomie 70%

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                         | 0,6  | 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 projektów   | 29           |                           |              |
| na studiach stacjonarnych    | Przygotowanie do zajęć    | 10           |                           |              |
|                              | Formy aktywności studenta | Nakład pracy | Formy aktywności studenta | Nakład pracy |
|                              | Udział w zajęciach        | 16           |                           |              |
| na studiach niestacjonarnych | Przygotowanie projektów   | 38           |                           |              |
|                              | Przygotowanie do zajęć    | 21           |                           |              |

|   |                            |
|---|----------------------------|
| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia | Opracowanie/ aktualizacja: |
| Wojciech Wójcik   | 2022                       |



## Processing w animacji

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |  | Kod przedmiotu  |  |  |
|--|--|--|---|--|--|
| Processing w animacji  |  |  | S2-62-PROWAN-4<br>N2-62-PROWAN-4  |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy  | polski  |  |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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  |  | 14   |   |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |  |   |  |  |
| 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). |  |  |   |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>  | <b>Sposób sprawdzania</b>   | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |  |  |   |  |  |
| <b>wiedzy</b>  | – Posiada pogłębioną wiedzę na temat processingu jako języka programowania obiektowego wspierającego tworzenie animacji.   | Wykład,<br>Realizacja videotutoriali<br>Prezentacja multimedialne<br>Ćwiczenia | Projekty wykonywane podczas zajęć,<br>Projekt końcowy                       | MK2P_W06<br>MK2P_W05                                   | P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WG  |
|  | – Zna na pogłębionym poziomie wszystkie fazy realizacji projektu graficznego przy użyciu języka processingu  | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Realizacja tutoriali<br>Ćwiczenia                      | Projekty częściowe<br>Projekt końcowy                                       | MK2P_W03   | P7S_WG   |
|  | – Posiada pogłębioną wiedzę na temat ewolucji sztuki generatywnej i generatywnego tworzenia efektów cyfrowych  | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Prezentacje multimedialne                              | Ocena aktywności i dyskusji na zajęciach<br>Projekt końcowy                 | MK2P_W02   | P7S_W<br>P7S_WG<br>P7S_WK  |
| <b>umiejętności</b>  | – Posługuje się w zaawansowany sposób processingiem do tworzenia projektów animacji, w tym systemów cząsteczkowych oraz prostych gier i dynamicznych grafik,             | Wykład,<br>Realizacja videotutoriali<br>Prezentacje multimedialne<br>Ćwiczenia | Projekt wykonywane podczas zajęć,<br>projekty częściowe,<br>Projekt końcowy | MK2P_U02<br>MK2P_U03<br>MK2P_U05                       | P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UW<br>P7S_UU<br>P7S_UW                           |
|  | – Posiada warsztat artystyczny do wykorzystania processingu w animacji i potrafi odpowiednio zaplanować taki projekt, uwzględniając wymagania sprzętowe, techniczne oraz |  |   |  |  |
|  |  |  |   |  |  |



|  |  |   |  |          |                 |
|--|--|---|--|----------|-----------------|
|  | oczekiwania klientów/odbiorców.<br>– Posiada kompetencje do zrealizowania samodzielnych animacji processingowych lub do ich wykorzystania w innych projektach.       |   |  |          |                 |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | Dysponuje krytycznym oglądem projektów zrealizowanych przy użyciu processingu, jest świadomy unikalnej estetyki tych projektów i potrafi jej używać w swoich pracach | Wykład,<br>Dyskusja,<br>Prezentacja<br>multimedialna<br>Ćwiczenia | Projekt wykonywane podczas zajęć,<br>Projekt końcowy | MK2P_K04 | P7S_K<br>P7S_KK |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |   |  |          |                 |
| Przedmiot przygotowuje studentów do zaawansowanej pracy z obiektowym 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.  |  |   |  |          |                 |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |   |  |          |                 |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podstawowe operacje graficzne i kształty: rysowanie okna, punktu, linii, prostokąta, elipsy, operowanie kolorem, właściwości kształtów.</li> <li>2. Przetwarzanie zmiennych, podstawowe funkcje systemu (follow, click, type, location, map, translate, rotate, scale).</li> <li>3. Operowanie obiektami medialnymi (obrazy, kształty, czcionki).</li> <li>4. Podstawowe funkcje związane z animacją i ruchem (klatki, szybkość, kierunek, animowanie, genreowanie losowe, liczniki czasu, ruch w pętli).</li> <li>5. Wykorzystanie tablic i baz danych do tworzenia animacji.</li> <li>6. Wykorzystanie processingu w tworzeniu pędzli.</li> <li>7. Wykorzystanie processingu w tworzeniu efektów cząsteczkowych.</li> <li>8. Projekt gry wideo z użyciem processingu.</li> <li>9. Processing jako narzędzie sztuki generatywnej.</li> <li>10. Wykorzystanie processingu w grafice webowej.</li> <li>11. Processing i arduino.</li> </ol> |  |   |  |          |                 |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |  |   |  |          |                 |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wybrane kursy z portalu: <a href="https://openprocessing.org/learn/">https://openprocessing.org/learn/</a></li> <li>2. Wybrane tutoriale z portalu: <a href="https://processing.org/tutorials/">https://processing.org/tutorials/</a></li> <li>3. Wybrane materiały z portalu: <a href="https://happycoding.io/tutorials/processing/">https://happycoding.io/tutorials/processing/</a></li> </ol>  |  |   |  |          |                 |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |  |   |  |          |                 |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Casey Reas, Ben Fry, Make: Getting Started with Processing, 2nd Edition, Make: Community 2015 (udostępnia wykładowca).</li> <li>2. Casey Reas, Ben Fry, Processing, second edition: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists, MIT Press 2014. (udostępnia wykładowca).</li> </ol>   |  |   |  |          |                 |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |  |   |  |          |                 |
| <p>Studenci przygotowują w ramach zajęć dwa projekty częściowe – projekt animacja cząsteczkowej oraz projekt dynamicznej grafiki oraz projekt końcowy w postaci gry z użyciem processingu.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Przygotowanie 2 projektów częściowych: 26 pkt (14 pkt minimum)</li> <li>2. Wykonanie końcowego projektu gry: 24 pkt (12 pkt minimum)</li> </ol> <p>Łączna ilość punktów 50 pkt:</p> <p>Skala:</p> <p>25 - 2,0<br/>26-30 - 3,0<br/>31-35- 3,5<br/>36-40 - 4,0<br/>41-45 - 4,5<br/>46-50 - 5,0</p>  |  |   |  |          |                 |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>   | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>   |   |  |          |                 |
|  | <b>ogółem</b>  | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b>           | <b>o charakterze praktycznym</b>                     |          |                 |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | 3  | 1,4   | 3  |          |                 |



|  |                                  |                     |                                   |                     |
|--|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
| na studiach niestacjonarnych   | 3                                | 0,6                 | 3                                 |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>                   |                                  |                     |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 75 godzin                        |                     |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 75 godzin                        |                     |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 36                  |                                   |                     |
|  | Realizacja projektów częściowych | 20                  |                                   |                     |
|  | Realizacja projektu końcowego    | 19                  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 14                  |                                   |                     |
|  | Realizacja projektów częściowych | 30                  |                                   |                     |
|  | Realizacja projektu końcowego    | 31                  |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                  |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Adrian Jackowski   |                                  |                     |                                   |                     |



## Matte painting i techniki 2,5d

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |   | Kod przedmiotu                     |  |  |
|---|--|---|------------------------------------|--|--|
| Matte painting i techniki 2,5d  |  |   | S2-62-MATPAT-4<br>N2-62-MATPAT-4   |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny   | Język wykładowy                             | polski                             |  |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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   |  | 12  |                                    |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |   |                                    |  |  |
| 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. |  |   |                                    |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b>                     | <b>Sposób sprawdzania</b>          | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  |   |                                    |  |  |
| <b>wiedzy</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Zna na pogłębionym poziomie techniki domalówek, wykorzystywane w kinematografii i potrafi odpowiednio profesjonalnie je rozpoznać i opisać</li> <li>Zna nowoczesne techniki malowania cyfrowego, z wykorzystaniem fragmentów zdjęć oraz użycia scenografii 3D w formie makiety</li> </ul>   | Dyskusja, prezentacja                       | Ewaluacja projektów indywidualnych | MK2P_W01<br><br>MK2P_W04<br><br>MK2P_W06               | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG            |
| <b>umiejętności</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Potrafi na pogłębionym poziomie przeprowadzać analizę możliwości wykonania z wykorzystaniem referencyjnych fotografii cyfrowych jako elementu domalówek i implementować to do projektu</li> <li>Potrafi posługiwać się w stopniu profesjonalnym narzędziami do edycji zdjęć i malowania w programie Photoshop</li> <li>Potrafi stworzyć kompletną wirtualną scenografię w oparciu o matte painting oraz technikę projekcji z kamery 3D</li> </ul> | Ćwiczenia warsztatowe, praca nad projektami | Ewaluacja projektów indywidualnych | MK2P_U02<br><br>MK2P_U03                               | P7S_UW<br>P7S_UU<br><br>P7S_UW<br>P7S_UU                                 |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Rozumie i dba o strukturę zespołu produkcyjnego.</li> <li>Potrafi pracować ze specyfikacją techniczną i rozumie tzw. "Brief" reżysera.</li> </ul>   | Wykład, prezentacja, praca nad projektami   | Ewaluacja projektów indywidualnych | MK2P_K01<br><br>MK2P_K03<br><br>MK2P_K04               | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_K                    |





|  |                           |  |                           | P7S_KK |
|--|---------------------------|--|---------------------------|--------|
| <b>Opis przedmiotu</b>   |                           |  |                           |        |
| <p>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.</p>   |                           |  |                           |        |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |                           |  |                           |        |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |                           |  |                           |        |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Co to jest Matte Painting</li> <li>2. Historia domalówek w kinematografii</li> <li>3. Domalówki płaskie oraz przestrzenne</li> <li>4. Efekt paralaksy</li> <li>5. Wykorzystanie fotografii w matte paintingu</li> <li>6. Wykorzystanie fragmentarycznych scen 3D w matte paintingu</li> <li>7. Wykorzystanie scen 3D jako referencji scenografii</li> <li>8. Ujęcie filmowe z domalówką bazującą na fotografiach</li> <li>9. Korekcja perspektywy zdjęć</li> <li>10. Korekcja barwna elementów składowych domalówek</li> <li>11. Perspektywa powietrzna</li> <li>12. Kompozycja domalówki z ujęciem filmowym</li> <li>13. Tworzenie sceny 3D w oparciu o płaskie obrazy (2.5D)</li> <li>14. Tworzenie domalówki do ujęcia filmowego z ruchem kamery "z ręki"</li> <li>15. Wykorzystanie trackingu 3D, trackingu planarnego i rotoskopii w tworzeniu spójnego ujęcia filmowego, bazującego na domalówkach.</li> </ol> |                           |  |                           |        |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |                           |  |                           |        |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |                           |  |                           |        |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. David B. Mattingly, The Digital Matte Painting Handbook, 2011</li> <li>2. Mark Cotta Vaz and Craig Barron, The Invisible Art, 2002</li> </ol>  |                           |  |                           |        |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |                           |  |                           |        |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |                           |  |                           |        |
| <p>Student is obligated to finalize 4 projects briefed and presented during class. Student needs to be present in a classroom at least during 50% of time.</p> <p>Student have a chance to receive 100 points in total, during semester:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 for each project</li> <li>• 30 for attendance</li> <li>• 30 for participation in discussion</li> </ul> <p>Student receives a grade by summary of points gathered during semester. Final grade is dependend on percentage of gathered points, based on following score range:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5,0 – 91%-100%</li> <li>• 4,5 – 81%-90%</li> <li>• 4,0 – 71%-80%</li> <li>• 3,5 – 61%-70%</li> <li>• 3,0 – 50%-60%</li> <li>• 2,0 - 50%.</li> </ul>   |                           |  |                           |        |
| Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu  | uzyskanych w ramach zajęć |  |                           |        |
|  | ogółem                    | wymagających bezpośredniego udziału prowadzących | o charakterze praktycznym |        |
| na studiach stacjonarnych  | 2,5                       | 1,4  | 2,5                       |        |
| na studiach niestacjonarnych   | 2,5                       | 0,5  | 2,5                       |        |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b>  |                           |  |                           |        |
| na studiach stacjonarnych  | 62,5 godzin               |  |                           |        |



|  |                                  |                     |                                   |                     |
|--|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 62,5 godzin                      |                     |                                   |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 36                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 11,5                |                                   |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 12                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 23                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektu           | 27,5                |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                  |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Patrik Scelina   |                                  |                     |                                   |                     |



## Postprodukcja - montaż wideo

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |                                  | Kod przedmiotu   |  |  |
|--|--|----------------------------------|--|--|--|
| Postprodukcja - montaż wideo   |  |                                  | S2-62-POSMOW-4<br>N2-62-POSMOW-4   |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy                  | polski   |  |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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  |  | 12                               |  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                                  |  |  |  |
| 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.  |  |                                  |  |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  | <b>Metody nauczania</b>          | <b>Sposób sprawdzania</b>  | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b>  | – Posiada pogłębioną wiedzę na temat obsługi programów do edycji i montażu wideo – Adobe Premiere Pro oraz Adobe AfterEffects.   | Ćwiczenia warsztatowe<br>Projekt | Materiał wideo z autorskim efektem kamery przemysłowej.  | MK2P_W06   | P7S_W<br>P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – Wykorzystuje umiejętności oraz narzędzia edytorskie do tworzenia autorskich i estetycznych materiałów audio-wizualnych.<br>– Potrafi stworzyć złożony projekt filmowy charakteryzujący się odpowiednią warstwą wizualną, dźwiękową i komunikacyjną | Ćwiczenia warsztatowe<br>Projekt | Autorski projekt materiału wideo promującego dowolnie wybrane miasto.                                    | MK2P_U05<br>MK2P_U02                                   | P7S_UW<br>P7S_UW<br>P7S_UU   |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Podczas pracy wykazuje się dbałością o szczegóły oraz dokładnością co do doboru i przygotowywaniu materiału, kierując się krytyczną zdolnością oceny wybieranych materiałów  | Ćwiczenia warsztatowe<br>Projekt | Autorski projekt z wykorzystaniem elementu trackingu statycznego obrazu na dostarczonym materiale wideo. | MK2P_K04   | P7S_K<br>P7S_KK  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                                  |  |  |  |
| W trakcie zajęć studenci będą rozwijać pogłębione umiejętności związane z pracą w programach do edycji i animacji materiałów wideo, szczególnie zaawansowane funkcje pakietu Adobe.<br>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. |  |                                  |  |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                                  |  |  |  |



| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do sposobu pracy w programie Adobe AfterEffects</li> <li>2. Podstawowe pojęcia i narzędzia programu Adobe AfterEffects</li> <li>3. Wykorzystanie podstawowych narzędzi programu Adobe Premiere Pro</li> <li>4. Techniki wykorzystywane podczas edycji materiałów wideo</li> <li>5. Wprowadzenie do mechaniki wykonywania trackingu wideo</li> <li>6. Podstawowe metody edycji Audio w materiałach wideo</li> <li>7. Podstawowe metody animacji obiektów 2D w materiałach wideo</li> <li>8. Korekcja oraz zmiana kolorów przy pomocy programów do edycji wideo</li> <li>9. Tworzenie autorskich materiałów wideo</li> </ol>  |                                  |  |                                  |                     |
|--|----------------------------------|--|----------------------------------|---------------------|
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |                                  |  |                                  |                     |
|  |                                  |  |                                  |                     |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |                                  |  |                                  |                     |
|  |                                  |  |                                  |                     |
| <b>Literatura podstawowa</b>   |                                  |  |                                  |                     |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zygmunt Duś – Podstawy Montażu Filmowego – Kamera 2000</li> <li>2. Karel Reisz, Gavin Millar – Technika Montażu filmowego. Praca Zbiorowa – Wojciech Marzec 2015</li> <li>3. Wellins Mike – Myśleć animacją. Podręcznik dla filmowców – Wydawnictwo Wojciech Marzec 2015</li> <li>4. Pomostowski Piotr – Muzyka w Filmie - Wydawnictwo Wojciech Marzec 2020</li> <li>5. Richard Williams – The Animator’s Survival Kit – Faber&amp;Faber 2009</li> </ol>   |                                  |  |                                  |                     |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>  |                                  |  |                                  |                     |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Maxim Jago – Adobe Premiere Pro CC. Oficjalny podręcznik – Helion 2018</li> <li>2. Fridsma Lisa, Gyncild Brie – Adobe AfterEffects CC. Oficjalny podręcznik – Helion 2018</li> </ol>   |                                  |  |                                  |                     |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>  |                                  |  |                                  |                     |
| <p>Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować 5 autorskich projektów na podstawie kursu oraz wykazać frekwencję na poziomie 75%.</p> <p>łącznie do zdobycia w semestrze:100 punktów:<br/>       80 za projekt<br/>       20 za aktywność</p> <p>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:</p> <p>bardzo dobry – 91%-100%<br/>       dobry plus – 81%-90%<br/>       dobry – 71%-80%<br/>       dostateczny plus– 61%-70%<br/>       dostateczny – 50%-60%<br/>       niedostateczny poniżej 50%.</p> |                                  |  |                                  |                     |
| Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu  | uzyskanych w ramach zajęć        |  |                                  |                     |
|  | ogółem                           | wymagających bezpośredniego udziału prowadzących | o charakterze praktycznym        |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 2,5                              | 1,4  | 2,5                              |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 2,5                              | 0,5  | 2,5                              |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b>  |                                  |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 62,5 godzin                      |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 62,5 godzin                      |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 36   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 10   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie zaliczenia         | 16,5   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 12   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 30   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie zaliczenia         | 20,5   |                                  |                     |



| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia | Opracowanie/ aktualizacja: |
|---|----------------------------|
| Maciej Godzina  |                            |



## Postprodukcja - montaż dźwięku

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |  | Kod przedmiotu                   |   |   |
|--|---|--|----------------------------------|---|---|
| Postprodukcja - montaż dźwięku   |   |  | S2-62-POSMOD-4<br>N2-62-POSMOD-4 |   |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny  | Język wykładowy  | polski                           |   |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |                                  |   |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |   |  |                                  |   |   |
| 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<br>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_W03  | 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_U05  | P7S_UW  |
| kompetencji społecznych  | – Potrafi precyzyjnie komunikować wymagania oraz weryfikować materiał dźwiękowy   | Dyskusja, praca projektowa   | Udział w dyskusji, projekt       | MK2P_K03  | P7S_KO<br>P7S_KR  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |  |                                  |   |   |
| 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   |   |  |                                  |   |   |



| <p>Wprowadzenie do rejestracji i edycji dźwięku w wybranych środowiskach audio<br/>         Podstawy pracy z dedykowanymi narzędziami do rejestracji dźwięku<br/>         Wprowadzenie do obróbki audio<br/>         Podstawy pracy z dedykowanymi narzędziami do edycji dźwięku<br/>         Przygotowanie obiektów dźwiękowych w projektach przygotowywanych przez studentów</p>   |                                       |  |                           |              |
|--|---------------------------------------|--|---------------------------|--------------|
| Treści kształcenia – Wybierz element   |                                       |  |                           |              |
| Literatura podstawowa  |                                       |  |                           |              |
| <p>R. Beauchamp - Designie sound for animation (2013)<br/>         T. Gibbs - The Fundamentals of Sonic Arts and Sound Design<br/>         J-L. Sinclair - Principles of Game Audio and Sound Design Sound Design and Audio Implementation for Interactive and Immersive Media<br/>         J. Sterne - The Sound Studies Reader<br/>         C. Cox, D. Warner - Kultura dźwięku</p>  |                                       |  |                           |              |
| Literatura uzupełniająca   |                                       |  |                           |              |
| <p>M. Fritsch, T. Summers - The Cambridge Companion to Video Game Music (2021)<br/>         D. Williams, N. Lee - Emotion in Video Game Soundtracking</p>  |                                       |  |                           |              |
| Zasady i warunki zaliczenia:   |                                       |  |                           |              |
| <p>Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować autorską pracę oraz wykazywać aktywność na zajęciach.<br/>         Podstawą oceny będzie odniesienie wyniku uzyskanego przez studenta do następującej skali, gdzie 100% oznacza osiągnięcie w pełni efektów uczenia się w zakresie objętym zaliczeniem:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>bardzo dobry – 91%-100%</b> - 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</li> <li>• <b>dobry plus – 81%-90%</b> - 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</li> <li>• <b>dobry – 71%-80%</b> - 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</li> <li>• <b>dostateczny plus– 61%-70%</b> - 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</li> <li>• <b>dostateczny – 50%-60%</b> - 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</li> <li>• <b>niedostateczny poniżej 50%</b> - 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</li> </ul> |                                       |  |                           |              |
| 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   |                           |              |
|  | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 14   |                           |              |



| 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                       |              |




**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<br>N2-62-ORPRG-2 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny  | Język wykładowy                   | polski                         |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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                                |                                |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |   |                                   |                                |  |   |
| 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. |   |                                   |                                |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |   | <b>Metody nauczania</b>           | <b>Sposób sprawdzania</b>      | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |   |                                   |                                |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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</li> </ul>   | Dyskusja,                         | Prezentacja                    | MK2P_W03   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Opracowuje dokumenty projektowe gry wideo na wszystkich etapach produkcji.</li> <li>- Dostosowuje dokumentację i jej strukturę, oraz sposób komunikacji do wymogów rynków i typów gier.</li> <li>- Przedstawia plan strategii produkcji z uwzględnieniem kanałów komunikacji i promocji</li> <li>- Posługuje się profesjonalnym językiem angielskim w celu pogłębiania wiedzy praktycznej i współpracy w międzynarodowym środowisku</li> </ul> | Ćwiczenia praktyczne              | Dokumentacja gry               | MK2P_U01<br>MK2P_U04<br>MK2P_U06<br>MK2P_U08           | P7S_U<br>P7S_UO<br>P7S_UU<br>P7S_UK                                       |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Potrafi współpracować z innymi członkami zespołu produkcyjnego. Rozpoznaje role członków zespołu i dostosowuje treść i formę komunikacji do sytuacji i odbiorcy.</li> </ul>  | Ćwiczenia praktyczne, Prezentacja | Prezentacja                    | MK2P_K02   | P7S_KR<br>P7S_KO  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |                                   |                                |  |   |
| 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   |   |  |                           |              |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Charakterystyka kluczowych etapów produkcji gry.</li> <li>2. Charakterystyka ról projektowych w produkcji gry.</li> <li>3. Budowanie zespołu produkcyjnego.</li> <li>4. Wybór technologii i modelu biznesowego.</li> <li>5. Metodologie prowadzenia projektu.</li> <li>6. Tworzenie harmonogramu i budżetowanie produkcji gry.</li> <li>7. Rola dokumentacji w procesie projektowania i produkcji gier komputerowych. Historyczne i współczesne podejście do dokumentacji.</li> <li>8. Project Pitch – cele projektowe i biznesowe, struktura, dobre praktyki przy tworzeniu dokumentacji.</li> <li>9. Game Proposal– cele biznesowe, struktura, dobre praktyki przy tworzeniu dokumentacji.</li> <li>10. Game Design Document – cele projektowe i biznesowe, struktura, dobre praktyki przy tworzeniu dokumentacji.</li> <li>11. Dodatkowa dokumentacja projektowa: rola rejestru zmian, rejestru błędów i rejestru zadań.</li> <li>12. Charakterystyka prowadzenia projektów dla gier premium, online i free to play. Różnice w procesie produkcyjnym i związane z nimi wyzwania dla dokumentacji.</li> </ol>  |   |  |                           |              |
| Treści kształcenia – Wybierz element   |   |  |                           |              |
| Literatura podstawowa  |   |  |                           |              |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Chandler H. M., The Game Production Handbook, Jones &amp; Bartlett Learning 2013</li> <li>2. Dunlop R., Production Pipeline Fundamentals for Film and Games, Focal Press 2014</li> </ol>   |   |  |                           |              |
| Literatura uzupełniająca   |   |  |                           |              |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <a href="http://www.gamasutra.com/blogs/ErnstTenBosch/20130912/200168/What_Makes_a_Good_Game_Producer_Part_1.php">http://www.gamasutra.com/blogs/ErnstTenBosch/20130912/200168/What_Makes_a_Good_Game_Producer_Part_1.php</a></li> <li>2. <a href="http://www.gamasutra.com/blogs/ErnstTenBosch/20130919/200659/What_Makes_a_Good_Game_Producer_Part_2.php">http://www.gamasutra.com/blogs/ErnstTenBosch/20130919/200659/What_Makes_a_Good_Game_Producer_Part_2.php</a></li> <li>3. <a href="http://www.artofmanliness.com/2010/09/29/so-you-want-my-job-video-game-producer/">http://www.artofmanliness.com/2010/09/29/so-you-want-my-job-video-game-producer/</a></li> <li>4. <a href="http://www.gamasutra.com/view/feature/130222/becoming_a_stellar_games_industry_.php">http://www.gamasutra.com/view/feature/130222/becoming_a_stellar_games_industry_.php</a></li> <li>5. <a href="http://www.gamasutra.com/blogs/AlistairDoulin/20100107/86323/Building_A_Strong_Indie_Game_Development_Team.php">http://www.gamasutra.com/blogs/AlistairDoulin/20100107/86323/Building_A_Strong_Indie_Game_Development_Team.php</a></li> <li>6. <a href="http://www.develop-online.net/opinions/project-management-there-is-no-right-or-wrong/0197141">http://www.develop-online.net/opinions/project-management-there-is-no-right-or-wrong/0197141</a></li> </ol> |   |  |                           |              |
| Zasady i warunki zaliczenia:   |   |  |                           |              |
| <p>Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany przygotować autorską dokumentację hipotetycznej gry, oraz wykazać frekwencję na poziomie minimum 50%.</p> <p>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:</p> <p>bardzo dobry: 91%-100%</p> <p>dobry plus: 81%-90%</p> <p>Dobry: 71%-80%</p> <p>dostateczny plus: 61%-70%</p> <p>Dostateczny: 50%-60%</p> <p>Niedostateczny: poniżej 50%.</p>   |   |  |                           |              |
| 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   |                           |              |
|  | Analiza zadanych lektur i treści ze stron internetowych | 30   |                           |              |



|  |   |                     |   |                     |
|--|---|---------------------|---|---------------------|
|  | Przygotowanie i realizacja zadania zaliczeniowego       | 40                  |   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>                        | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>                  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                                      | 15                  | Przygotowanie i realizacja zadania zaliczeniowego | 40                  |
|  | Analiza zadanych lektur i treści ze stron internetowych | 45                  |   |                     |
|  |   |                     |   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |   |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b>                 |                     |
| Ziemowit Poniewierski  |   |                     |   |                     |



## Game design

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |                                 | Kod przedmiotu                    |  |   |
|---|--|---------------------------------|-----------------------------------|--|---|
| Game design   |  |                                 | S2-62-GAMDES-2<br>N2-62-GAMDES-2  |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny   | Język wykładowy                 | polski                            |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |  | 48                              |                                   |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |  | 20                              |                                   |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |                                 |                                   |  |   |
| 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. |  |                                 |                                   |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b>         | <b>Sposób sprawdzania</b>         | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>  |  |                                 |                                   |  |   |
| <b>wiedzy</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Definiuje i charakteryzuje formy narracji stosowane w grach komputerowych i konsekwencje ich użycia ze względu na jakość i dynamikę rozgrywki.</li> <li>- Rozpoznaje i objaśnia narzędzia osiągnięcia określonych efektów w rozgrywce na przykładzie popularnych gier.</li> <li>- Ma pogłębioną wiedzę o współczesnych gatunkach gier i regułach nimi rządzących</li> </ul> | Dyskusja, Prezentacja           | Prezentacja                       | MK2P_W01<br><br>MK2P_W03<br><br>MK2P_W07               | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_WG<br><br>P7S_WG                               |
| <b>umiejętności</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Formułuje i uzasadnia koncepcję gry dowolnego gatunku w sposób zrozumiały dla członków zespołu produkcyjnego.</li> <li>- Tworzy spójną fabułę i opisuje świat gry w sposób umożliwiający ich realizację w procesie projektowym.</li> </ul>  | Ćwiczenia warsztatowe           | Prezentacja, Projekt indywidualny | MK2P_U01<br><br>MK2P_U03                               | P7S_U<br>P7S_UO<br><br>P7S_UW<br>P7S_UU                                   |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul>   | Dyskusja, Ćwiczenia warsztatowe | Projekt grupowy                   | MK2P_K02<br><br>MK2P_K03                               | P7S_KR<br>P7S_KO<br><br>P7S_KR<br>P7S_KO                                  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |                                 |                                   |  |   |



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 metodykami 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 jest zobowiązany wykazać frekwencję na poziomie minimum 50% oraz aktywnie uczestniczyć z projektach, prezentacjach i dyskusjach.

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                                      | 4                         | 1,9  | 4                         |
| na studiach niestacjonarnych                                   | 4                         | 0,8  | 4                         |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25 godzin):</b> |                           |  |                           |
| na studiach stacjonarnych                                      | 100 godzin                |  |                           |



|  |                                  |                     |                                   |                     |
|--|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | 100 godzin                       |                     |                                   |                     |
| <b>na studiach stacjonarnych</b>   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 48                  |                                   |                     |
|  | Projekt zaliczeniowy             | 30                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 22                  |                                   |                     |
| <b>na studiach niestacjonarnych</b>  | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 20                  |                                   |                     |
|  | Projekt zaliczeniowy             | 40                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie do zajęć           | 40                  |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                  |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Ziemowit Poniewierski  |                                  |                     |                                   |                     |



## Praca z silnikiem Unity1

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |                         | Kod przedmiotu                   |  |   |
|--|--|-------------------------|----------------------------------|--|---|
| Praca z silnikiem Unity1   |  |                         | S2-62-PSUNI1-2<br>N2-62-PSUNI1-2 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy         | polski                           |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |  | 46                      |                                  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |  | 20                      |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                         |                                  |  |   |
| 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.                                   |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b> | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |  |                         |                                  |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | – W pogłębionym stopniu wyjaśnia fazy opracowania projektów w silniku Unity, ze szczególnym uwzględnieniem poszczególnych faz ich realizacji   | Prezentacja             | Projekt                          | MK2P_W03   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – Dokonuje analizy potrzeb i możliwej wykonalności projektu kreatywnego, a następnie tworzy projekty zawierające zaimplementowane fragmenty rozgrywki, sceny, w których rozgrywa się akcja gry oraz elementy interaktywne w wymiarze 3D z wykorzystaniem silnika Unity | Prezentacja, dyskusja   | projekt                          | MK2P_U04   | P7S_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK   |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Przygotowanie do pracy w zespołach tworzących aplikacje gamingowe oraz użytkowe wykorzystujące silnik Unity, korzystając z wiedzy z zakresu komunikacji i jej zasad.   | Projekt zaliczeniowy    | Prezentacja projektu             | MK2P_K01<br><br>MK2P_K04                               | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_K<br>P7S_KK                                   |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                         |                                  |  |   |
| 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. |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                         |                                  |  |   |
|  |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |                         |                                  |  |   |



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:

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń z unity [nie mniej niż 60%]  
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                               | 5                         | 1,8  | 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 | 55           |                            |              |
|   | 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 | 65           |                            |              |
|   |                                     |              |                            |              |
| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia |                                     |              | Opracowanie/ aktualizacja: |              |
| Grzegorz Kosior   |                                     |              |                            |              |

#### Praca z silnikiem Unreal1

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia) |   | Kod przedmiotu                   |                   |
|---------------------------------------|---|----------------------------------|-------------------|
| Praca z silnikiem Unreal1             |   | S2-62-PSUNR1-2<br>N2-62-PSUNR1-2 |                   |
| Status przedmiotu (modułu)            | wybieralny  | Język wykładowy                  | polski            |
| Kierunek                              | media kreatywne:<br>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  |  | 46                      |                              |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |  | 20                      |                              |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |                         |                              |  |   |
| <p>Zdobycie pogłębionej wiedzy zasadach tworzenia i działania gier produkowanych przy pomocy silnika Unreal Engine.</p> <p>Zdobycie pogłębionej wiedzy o założeniach i sposobach budowania gry w silniku UE4.</p> <p>Umiejętność tworzenia mechanik w silniku Unreal Engine 4.</p> <p>Podstawy skryptowania w UE4.</p>  |  |                         |                              |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b> | <b>Sposób sprawdzania</b>    | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>  |  |                         |                              |  |   |
| <b>wiedzy</b>   | – 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                      | MK1P_W03   | P6S_WG  |
| <b>umiejętności</b>   | – Właściwie określa priorytety służące realizacji projektu gry komputerowej realizowanej na potrzeby własne lub w ramach zleceń.<br>– Operuje profesjonalną terminologią anglojęzyczną w zakresie obsługi silnika graficznego i jego funkcji | Prezentacja, dyskusja   | projekt                      | MK1P_U04<br><br>MK1P_U08                               | P6S_U<br>P6S_UU<br>P6S_UK<br><br>P6S_UK                                   |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – Potrafi terminowo zrealizować prototyp wybranego aspektu gry komputerowej, dostarczając na czas efekty swojej pracy wraz z jej krytyczną oceną w formie prezentacji, zgodnie z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym              | Projekt zaliczeniowy    | Prezentacja projektu         | MK2P_K01<br><br>MK2P_K04                               | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_K<br>P7S_KK                                   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |                         |                              |  |   |
| Poznanie podstaw tworzenie gier w UE4. Umiejętność tworzenia prostych mechanik gry. Poznanie filozofii tworzenia gry w UE4  |  |                         |                              |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |  |                         |                              |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |  |                         |                              |  |   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uruchomienie UE4 i założenie nowego projektu w UE4 na bazie wzorców</li> <li>2. Tworzenie prostego aktora z podstawowymi komponentami</li> <li>3. Oprogramowanie w Blueprintach bazowych zdarzeń/eventów (OnTick, OnOverlap, ...)</li> <li>4. Tworzenie zdarzeń, funkcji i makr</li> <li>5. Praca ze zmiennymi, rodzaje zmiennych</li> <li>6. Wykorzystanie kontenerów i różnice między nimi: tablica, zbiór, mapa</li> <li>7. Struktura klas blueprintowych, ich rola i wykorzystanie</li> <li>8. Definiowanie powiązań pomiędzy aktorami na scenie</li> <li>9. Dynamiczne tworzenie aktorów</li> <li>10. Wykorzystanie materiałów (modeli, animacji, efektów, itp.) udostępnionych w Epic Marketplace i projektach przykładowych</li> </ol> |  |                         |                              |  |   |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |  |                         |                              |  |   |



|   |                                     |   |                                   |                     |
|---|-------------------------------------|---|-----------------------------------|---------------------|
| <b>Literatura podstawowa</b>  |                                     |   |                                   |                     |
| 1. Unreal Engine Documentation - <a href="https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/">https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/</a><br>2. Unreal Engine Forum - <a href="https://forums.unrealengine.com/">https://forums.unrealengine.com/</a>  |                                     |   |                                   |                     |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                                     |   |                                   |                     |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                                     |   |                                   |                     |
| Uczestnictwo w zajęciach. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>\geq 50\%</math> obecność – 3,0</li> <li>• <math>\geq 62.5\%</math> obecności – 3,5</li> <li>• <math>\geq 75\%</math> obecności – 4.0</li> </ul> Projekt zrealizowany w trakcie semestru: <ul style="list-style-type: none"> <li>• +1,0 – projekt w UE4 wykorzystujący wiedzę zdobytą podczas zajęć w podstawowym zakresie</li> <li>• +2,0 – projekt w UE4 stworzony z użyciem wiedzy wykraczającym poza zakres materiału przerabianego na zajęciach.</li> </ul> |                                     |   |                                   |                     |
| <b>Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu</b>  | <b>uzyskanych w ramach zajęć</b>    |   |                                   |                     |
|   | <b>ogółem</b>                       | <b>wymagających bezpośredniego udziału prowadzących</b> | <b>o charakterze praktycznym</b>  |                     |
| na studiach stacjonarnych   | 5                                   | 1,8   | 5                                 |                     |
| na studiach niestacjonarnych  | 5                                   | 0,8   | 5                                 |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b>   |                                     |   |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych   | 125 godzin                          |   |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych  | 125 godzin                          |   |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach                  | 46  |                                   |                     |
|   | Praca nad projektami zaliczeniowymi | 79  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                                     | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach                  | 20  |                                   |                     |
|   | Praca nad projektami zaliczeniowymi | 105   |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b>  |                                     |   | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Michał Nowak  |                                     |   |                                   |                     |



## Level design

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |   |  | Kod przedmiotu                   |  |  |
|---|---|--|----------------------------------|--|--|
| Level design  |   |  | S2-62-LEVDES-2<br>N2-62-LEVDES-2 |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny  | Język wykładowy                              | polski                           |  |  |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |   | 46   |                                  |  |  |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |   | 20   |                                  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>   |   |  |                                  |  |  |
| 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.  |   |  |                                  |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |   | <b>Metody nauczania</b>                      | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |   |  |                                  |  |  |
| <b>wiedzy</b>   | – Rozumie w jaki sposób stosować wiedzę o komunikacji do manipulowania zachowaniami gracza i realizowania założenia kompozycji i teorii koloru. | Dyskusja, prezentacja                        | Projekt                          | MK2P_W04   | P7S_W<br>P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>   | – Obsługuje kluczowe funkcje silnika Unreal Engine 4, manipuluje silnikową geometrią.<br>– Komponuje sceny w silniku Unreal Engine 4            | Ćwiczenia warsztatowe, prezentacja, dyskusja | Projekt                          | MK2P_U03   | P7S_UW<br>P7S_UU   |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – Jest zdolny do dopasowania własnej pracy i poziomu skomplikowania dostarczanego produktu na podstawie podanych wytycznych.                    | Dyskusja, prezentacja, ćwiczenia warsztatowe | Projekt                          | MK2P_K01   | P7S_KR<br>P7S_KK   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |   |  |                                  |  |  |
| 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. |   |  |                                  |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |   |  |                                  |  |  |
| 1.  |   |  |                                  |  |  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |   |  |                                  |  |  |



| 1. Podstawy Silnika - Static Mesh<br>2. Podstawy Silnika - Landscape Tool<br>3. Podstawy Silnika - Geometry Editing Tool<br>4. Podstawy Silnika - Foliage Tool<br>5. Podstawy Silnika - Podstawy oświetlenia<br>6. Przekształcanie geometrii w obiekty statyczne<br>7. Operacje na siatce w silniku<br>8. Określenie kompetencji level designera w pracy zawodowej<br>9. Podstawy skryptowania<br>10. Struktura leveli i subleveli, operacje na poziomie Persistent.<br>11. Struktura obiektów w silniku.<br>12. Cykl życia poziomu w produkcji<br>13. Podstawowe techniki LD – Landmark<br>14. Podstawowe techniki LD - Bait&Switch<br>15. Podstawowe techniki LD - Breadcrumbs                                      |                           |  |                           |              |
|---|---------------------------|--|---------------------------|--------------|
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |                           |  |                           |              |
| 2.  |                           |  |                           |              |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |                           |  |                           |              |
| 9. LD – In pursuit of better levels; <a href="https://docs.google.com/document/d/1fAlf2MwEFTwePwzbP3try1H0aYa9kpVBHPBkylq-caY/mobilebasic">https://docs.google.com/document/d/1fAlf2MwEFTwePwzbP3try1H0aYa9kpVBHPBkylq-caY/mobilebasic</a><br>10. Ten Principles of Good Level Design; <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iNEe3KhMvXM&amp;t=30s">https://www.youtube.com/watch?v=iNEe3KhMvXM&amp;t=30s</a><br>11. Level Design Workshop: Blockemsh and Lighting Tips <a href="https://www.youtube.com/watch?v=09r1B9cVEQY&amp;t=1747s">https://www.youtube.com/watch?v=09r1B9cVEQY&amp;t=1747s</a><br>12.   |                           |  |                           |              |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                           |  |                           |              |
| 5.  |                           |  |                           |              |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                           |  |                           |              |
| Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany przygotować autorski projekt wykonany w silniku Unreal Engine 4, prezentujący przykładowy blockout poziomu z wykorzystaniem zdobytej na zajęciach wiedzy.<br>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: <ul style="list-style-type: none"> <li>· bardzo dobry – 91%-100%</li> <li>· dobry plus – 81%-90%</li> <li>· dobry – 71%-80%</li> <li>· dostateczny plus – 61%-70%</li> <li>· dostateczny – 50%-60%</li> <li>· niedostateczny poniżej 50%.</li> </ul> |                           |  |                           |              |
| 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  | 4                         |              |
| na studiach niestacjonarnych  | 4                         | 0,8  | 4                         |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):</b>   |                           |  |                           |              |
| 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        | 45   |                           |              |
|   | Przygotowanie zaliczenia  | 30   |                           |              |
|   | Przygotowanie do zajęć    | 25   |                           |              |
| na studiach niestacjonarnych  | Formy aktywności studenta | Nakład pracy                                     | Formy aktywności studenta | Nakład pracy |
|   | Udział w zajęciach        | 20   |                           |              |
|   | Przygotowanie zaliczenia  | 40   |                           |              |
|   | Przygotowanie do zajęć    | 40   |                           |              |



| Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia | Opracowanie/ aktualizacja: |
|---|----------------------------|
| Piotr Cieślak   | 2022                       |



## Praca z silnikiem Unity2

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |   |                         | Kod przedmiotu                   |  |   |
|--|---|-------------------------|----------------------------------|--|---|
| Praca z silnikiem Unity2   |   |                         | S2-62-PSUNI2-3<br>N2-62-PSUNI2-3 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny  | Język wykładowy         | polski                           |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |   | 40                      |                                  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |   | 18                      |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |   |                         |                                  |  |   |
| Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do tworzenia zaawansowanych projektów zawierających elementy rozgrywki z różnych gatunków gier i ich implementacji do silnika Unity 3D.  |   |                         |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |   | <b>Metody nauczania</b> | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |   |                         |                                  |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | – rozróżnia techniki implementacji systemów rozgrywek różnych gatunków w silniku unity jako elementy fazy produkcyjnej gier   | Prezentacja             | Projekt, dyskusja na zajęciach   | MK2P_W03   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – tworzy zaawansowane projekty bądź ich prototypy zawierające zaimplementowane fragmenty rozgrywki, sceny, w których rozgrywa się akcja gry oraz elementy interaktywne w wymiarze 3D z wykorzystaniem silnika Unity | Prezentacja, dyskusja   | projekt                          | MK2P_U04<br>MK2P_U05                                   | P7S_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK<br>P7S_UW                                       |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Przygotowanie do pracy w zespołach tworzących zaawansowane aplikacje gamingowe oraz użytkowe wykorzystujące silnik Unity (w tym także gotowe do portowania na różne konsole).                                     | Projekt zaliczeniowy    | Prezentacja projektu             | MK2P_K01<br>MK2P_K04                                   | P7S_KR<br>P7S_KK<br>P7S_K<br>P7S_KK                                       |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |   |                         |                                  |  |   |
| 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. |   |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |   |                         |                                  |  |   |
|  |   |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |   |                         |                                  |  |   |
|  |   |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |   |                         |                                  |  |   |



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:

Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń z unity [nie mniej niż 60%]  
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                         | 1,6  | 3                         |
| na studiach niestacjonarnych                            | 3                         | 0,7  | 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        | 40           |                           |              |
|                              | Przygotowanie zaliczenia  | 25           |                           |              |
|                              | Przygotowanie do zajęć    | 10           |                           |              |
| 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<br>N2-62-PSUNR2-3 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy         | polski                           |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |  | 40                      |                                  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |  | 18                      |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                         |                                  |  |   |
| <p>Doskonalenie i dalsze pogłębianie praktycznych umiejętności tworzenia gier w silniku Unreal Engine 4.<br/>           Budowanie złożonych mechanik gry.<br/>           Tworzenie interakcji między wieloma aktorami w UE4.<br/>           Umiejętność stworzenia builda gry.</p> |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b> | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>   |  |                         |                                  |  |   |
| <b>wiedzy</b>  | – 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_W03   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – Właściwie określa priorytety służące realizacji projektu gry komputerowej realizowanej na potrzeby własne lub w ramach zleceń.<br>– Operuje fachową terminologią z zakresu grafiki i obsługi silnika Unreal umożliwiającą realizację profesjonalnych projektów | Prezentacja, dyskusja   | projekt                          | MK2P_U04<br><br>MK2P_U08                               | P7S_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK<br><br>P7S_UK                                   |
| <b>kompencji społecznych</b>   | – 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_K01<br><br>MK2P_K04                               | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_K<br>P7S_KK                                   |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                         |                                  |  |   |
| Doskonalenie umiejętności tworzenia gier w UE4. Tworzenie złożonych mechanik wykorzystujących wielu aktorów  |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                         |                                  |  |   |
|  |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |                         |                                  |  |   |





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:

Uczestnictwo w zajęciach.

- $\geq 50\%$  obecność – 3,0
- $\geq 62.5\%$  obecności – 3,5
- $\geq 75\%$  obecności – 4.0

Projekt zrealizowany w trakcie semestru:

- +1,0 – projekt w UE4 wykorzystujący wiedzę zdobytą podczas zajęć w podstawowym zakresie
- +2,0 – projekt w UE4 stworzony z użyciem wiedzy wykraczającym poza zakres materiału przerabianego 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                         | 1,6  | 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                   | 45           |                           |              |
|                              | Projekty cząstkowe wykonywane w domu | 15           |                           |              |
|                              | Przygotowanie pracy zaliczeniowej    | 15           |                           |              |
| na studiach niestacjonarnych | Formy aktywności studenta            | Nakład pracy | Formy aktywności studenta | Nakład pracy |
|                              | Udział w zajęciach                   | 18           |                           |              |
|                              | Projekty cząstkowe 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<br>N2-62-TLEVD1-3 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny   | Język wykładowy                              | polski                           |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |  | 44   |                                  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |  | 18   |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |  |                                  |  |   |
| 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.  |  |  |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b>                      | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  |  |                                  |  |   |
| <b>wiedzy</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Posiada wiedzę na temat narzędzi oferowanych przez silnik.</li> <li>– Rozumie strukturę obiektową silnika Unreal Engine 4</li> </ul>                          | Dyskusja, prezentacja, ćwiczenia warsztatowe | Projekt                          | MK2P_W06   | P7S_WG<br>P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Tworzy złożone narzędzia proceduralne</li> <li>– Skryptuje proste mechaniki na poziomach</li> <li>– Przeprowadza proste optymalizacje na poziomach</li> </ul> | Ćwiczenia warsztatowe, prezentacja           | Projekt                          | MK2P_U05   | P7S_UW  |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>– Jest w stanie dopasować się do wytycznych technologicznych przyszłego pracodawcy</li> </ul>   | Dyskusja, prezentacja                        | Projekt                          | MK2P_K01   | P7S_KR<br>P7S_KK  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |  |                                  |  |   |
| 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. |  |  |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |  |  |                                  |  |   |
|   |  |  |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |  |  |                                  |  |   |



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:

Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany przygotować autorski projekt wykonany w silniku Unreal Engine 4, prezentujący przykładowy blockout poziomu działający w odpowiednim klatkażu, posiadającym proste prototypy mechanik, oraz poprawnie zaimplementowane ładowanie/wyładowywanie poziomów.

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                                | 1,8  | 3                                |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                 | 3                                | 0,7  | 3                                |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b> |                                  |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                    | 75 godzin                        |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                 | 75 godzin                        |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                    | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 44   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie zaliczenia         | 16   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                 | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 18   |                                  |                     |
|  | Przygotowanie zaliczenia         | 35   |                                  |                     |



|  |                        |    |                                   |  |
|--|------------------------|----|-----------------------------------|--|
|  | Przygotowanie do zajęć | 22 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                        |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Piotr Cieślak  |                        |    |                                   |  |



## Mechaniki wybranych gatunków

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)   |  |                                 | Kod przedmiotu                   |  |   |
|---|--|---------------------------------|----------------------------------|--|---|
| Mechaniki wybranych gatunków1   |  |                                 | S2-62-MECHG1-3<br>N2-62-MECHG1-3 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny   | Język wykładowy                 | polski                           |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |  | 46                              |                                  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne   |  | 18                              |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |                                 |                                  |  |   |
| 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". |  |                                 |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b>         | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>  |  |                                 |                                  |  |   |
| <b>wiedzy</b>   | – Posiada i wykorzystuje pogłębioną i istotną w projektowaniu mechanik wiedzę na temat przygotowywania dokumentacji                | Prezentacja, dyskusja           | Prezentacja                      | MK2P_W01   | P7S_W<br>P7S_WG   |
|   | – Nazywa mechanikę na niskopoziomowej płaszczyźnie koncepcyjnej i rozumie zasady funkcjonowania gatunków i odmian gatunkowych gier |                                 |                                  | MK2P_W07   | P7S_WG  |
|   | – Wskazuje i charakteryzuje wykorzystanie mechanik w różnych dziełach z dziedziny gier komputerowych                               |                                 |                                  | MK2P_W03   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>   | – Dostosowuje użycie mechaniki w odpowiednim kontekście holistycznej konstrukcji gry   | Dyskusja, ćwiczenia warsztatowe | Projekt indywidualny             | MK2P_U01   | P7S_U<br>P7S_UO   |
|   | – Porządkuje wybrane elementy mechanik celem tworzenia nowych  |                                 |                                  | MK2P_U03   | P7S_UW<br>P7S_UU  |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – Jest otwarty na concept wyczerpania się pojęcia gatunkowości gier  | Dyskusja                        | Udział w dyskusji                | MK2P_K02   | P7S_KR<br>P7S_KO  |
|   | – Jest świadom przyczyn gatunkowania gier  |                                 |                                  | MK2P_K03   | P7S_KR<br>P7S_KO  |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |                                 |                                  |  |   |



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 *Building your game mechanics – tips from the league of gamemakers*, leagueofgamemakers.com
2. A.Dori, *Designing your game mechanics based on player types*, uxdesign.cc
3. D.Mullich, *The mechanics of Game Genres*, davidmullich.com
4. N. Burmester *The Bartle Test of Gamer Psychology – Gamer types*, 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                                     | 2                         | 1,8  | 2                         |              |
| na studiach niestacjonarnych                                  | 2                         | 0,8  | 2                         |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1ECTS = 25 godzin):</b> |                           |  |                           |              |
| 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        | 46   |                           |              |



|  |                                  |                     |                                   |                     |
|--|----------------------------------|---------------------|-----------------------------------|---------------------|
|  | Przygotowanie prezentacji        | 4                   |                                   |                     |
|  |                                  |                     |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach               | 18                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie prezentacji        | 14                  |                                   |                     |
|  | Przygotowanie projektu           | 18                  |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                  |                     | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Maciej Jaroszewicz   |                                  |                     | 2022                              |                     |



## Quest writing

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |                         | Kod przedmiotu                   |  |   |
|--|--|-------------------------|----------------------------------|--|---|
| Quest writing  |  |                         | S2-62-QUWRIT-3<br>N2-62-QUWRIT-3 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy         | polski                           |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |  | 48                      |                                  |  |   |
| Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne  |  | 18                      |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                         |                                  |  |   |
| 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 stworzyć quest z narracją nieliniową i wyborami, które mają sens z punktu widzenia pracy nad całym projektem danego tytułu gry.  |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  | <b>Metody nauczania</b> | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b>  | – 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_W04   | P7S_W<br>P7S_WG   |
| <b>umiejętności</b>  | – Potrafi zaprojektować przebieg własnego questa pobocznego zgodnego z tematem i specyfiką projektu  | Projekt ćwiczenie       | Prezentacja projektu questa      | MK2P_U05   | P7S_UW  |
| <b>Umiejętności</b>  | – Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu gatunku danego medium do optymalnego zaprojektowania relacji między postaciami w queście  | Projekt ćwiczenie       | Prezentacja projektu questa      | MK2P_U05   | P7S_UW  |
| <b>Kompetencje społeczne</b>   | – Potrafi zaprojektować narrację jako formę komunikatu interpersonalnego na linii gracza   | Projekt ćwiczenie       | Prezentacja projektu questa      | MK2P_K03   | P7S_KO<br>P7S_KR  |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                         |                                  |  |   |
| 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 questa zgodnego z typem gry i specyfikacją projektu. |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                         |                                  |  |   |
| <ol style="list-style-type: none"> <li>Zasady tworzenia questa go gry</li> <li>Narracyjny przebieg questa</li> <li>Relacje między postaciami w questach – zasady konstrukcji, typy relacji</li> <li>Przebieg nieliniowy questów – wprowadzenie teoretyczne</li> </ol>  |  |                         |                                  |  |   |





| Treści kształcenia – ćwiczenia   |                           |  |                            |              |
|--|---------------------------|--|----------------------------|--------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>Wykorzystanie wiedzy praktycznej w celu stworzenia własnych questów do gier i zaprojektowania ich przebiegów.</li> <li>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.</li> <li>Projektowanie relacji między postaciami w dialogach z wyborami</li> <li>Typy rozwiązań dramaturgicznych, twisty i zwroty akcji w questach gier. Planowanie questów z uwzględnieniem ich typów w dalszej części rozgrywki.</li> <li>Dodatkowe materiały w questach – znajdky, książki, dokumenty i ich funkcja w budowaniu immersji w przebiegu questa.</li> </ol>   |                           |  |                            |              |
| Literatura podstawowa  |                           |  |                            |              |
| Materiały przygotowane przez prowadzącego<br>Lista gier dedykowana danej grupie (i platformom, z których studenci korzystają na co dzień) modelowana na potrzeby grupy i zajęć   |                           |  |                            |              |
| Literatura uzupełniająca   |                           |  |                            |              |
| <p><b>Zasady i warunki zaliczenia:</b></p> <p>Podstawową zaliczenia jest obecność, a także realizacja projektu zaliczeniowego, który polega na przygotowaniu questa 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:</p> <p>3 punkty – za zgodność ze specyfiką projektu questa i jego wymaganiami.<br/> 2 punkty – za pomysł i jego logiczne wykonanie.<br/> 2 punkty- za poprawność językową i zgodność z formatem.<br/> 3 punkty- za stworzenie naturalnej i wiarygodnej relacji pomiędzy postaciami w queście.</p> <p>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:</p> <p>bardzo dobry – 91%-100%<br/> dobry plus – 81%-90%<br/> dobry – 71%-80%<br/> dostateczny plus– 61%-70%<br/> dostateczny – 50%-60%<br/> nidostateczny poniżej 50%.</p> |                           |  |                            |              |
| Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu  | uzyskanych w ramach zajęć |  |                            |              |
|  | ogółem                    | wymagających bezpośredniego udziału prowadzących | o charakterze praktycznym  |              |
| na studiach stacjonarnych  | 3                         | 2  | 3                          |              |
| na studiach niestacjonarnych   | 3                         | 0,8  | 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        | 48   |                            |              |
|  | Przygotowanie zaliczenia  | 10   |                            |              |
|  | 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<br>N2-62-PSYCHGI-4         |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)  | wybieralny   | Język wykładowy                                       | polski                                     |  |   |
| Kierunek  | media kreatywne:<br>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  |  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>   |  |   |  |  |   |
| 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   |  |   |  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>   |  | <b>Metody nauczania</b>                               | <b>Sposób sprawdzania</b>                  | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:</b>  |  |   |  |  |   |
| <b>wiedzy</b>   | – Posiada pogłębioną wiedzę z zakresu wybranych zagadnień psychologii istotnych dla przebiegu projektowania gier | Dyskusja, prezentacja                                 | Praca zaliczeniowa, aktywność na zajęciach | MK2P_W01,<br><br>MK2P_W04                              | P7S_W<br>P7S_WG<br><br>P7S_W<br>P7S_WG                                    |
| <b>umiejętności</b>   | – Rozpoznaje możliwości zastosowania wiedzy z zakresu psychologii w tworzeniu gry                                | Analiza przykładów, przygotowanie pracy zaliczeniowej | Praca zaliczeniowa                         | MK2P_U05   | P7S_UW  |
| <b>kompetencji społecznych</b>  | – Rozpoznaje ważne społeczne zapotrzebowania na które może być wrażliwa gra                                      | dyskusja  | dyskusja                                   | MK2P_K04   | P7S_K<br>P7S_KK   |
| <b>Opis przedmiotu</b>  |  |   |  |  |   |
| 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 ludzkiej, ale też szeroko rozumianego wspierania społecznych potrzeb |  |   |  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>  |  |   |  |  |   |
|   |  |   |  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>   |  |   |  |  |   |



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 fioleto, 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, aktywność, praca pisemna (tryb stacjonarny)

| Liczba punktów ECTS przypisanych do przedmiotu / modułu                        | uzyskanych w ramach zajęć           |  |                                   |                     |
|--|-------------------------------------|--|-----------------------------------|---------------------|
|  | ogółem                              | wymagających bezpośredniego udziału prowadzących | o charakterze praktycznym         |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 2                                   | 1,8  | 2                                 |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 2                                   | 0,6  | 2                                 |                     |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25 godzin):</b>                 |                                     |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | 50 godzin                           |  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | 50 godzin                           |  |                                   |                     |
| na studiach stacjonarnych  | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                  | 46   |                                   |                     |
|  | Przygotowanie zadań w domu          | 4  |                                   |                     |
| na studiach niestacjonarnych   | <b>Formy aktywności studenta</b>    | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b>  | <b>Nakład pracy</b> |
|  | Udział w zajęciach                  | 12   |                                   |                     |
|  | Przygotowywanie pracy zaliczeniowej | 38   |                                   |                     |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                                     |  | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |                     |
| Dorota Chmielewska Łuczak  |                                     |  |                                   |                     |



## Praca z silnikiem Unity3

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |                         | Kod przedmiotu                   |  |  |
|--|--|-------------------------|----------------------------------|--|--|
| Praca z silnikiem Unity3   |  |                         | S2-62-PSUNI3-4<br>N2-62-PSUNI3-4 |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy         | polski                           |  |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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                      |                                  |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                         |                                  |  |  |
| 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  |  |                         |                                  |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  | <b>Metody nauczania</b> | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b>  | – Rozpoznaje na pogłębionym poziomie szczególnie zaawansowane mechaniki i zasady ich wprowadzania w projekt gry w silniku Unity 3D   | Prezentacja             | Projekt, dyskusja na zajęciach   | MK2P_W03   | P7S_WG   |
| <b>umiejętności</b>  | – tworzy i koordynuje zaawansowanymi projektami zawierającymi zaimplementowane systemy rozgrywki wraz z rozbudowanym środowiskiem 3d będącym sceną gry bądź sekwencjami scen | Prezentacja, dyskusja   | projekt                          | MK2P_U04<br>MK2P_U05                                   | P7S_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK<br>P7S_UW                                      |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Przygotowanie do pracy w zespołach tworzących zaawansowane aplikacje gamingowe oraz użytkowe wykorzystujące silnik Unity   | Projekt zaliczeniowy    | Prezentacja projektu             | MK2P_K01<br>MK2P_K04                                   | P7S_KR<br>P7S_KK<br>P7S_K<br>P7S_KK                                      |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                         |                                  |  |  |
| 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  |  |                         |                                  |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                         |                                  |  |  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |                         |                                  |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>– Importowanie modelu postaci i jej zachowań do gry oraz jej konfiguracja.</li> <li>– Programowanie sterowania.</li> <li>– Optymalizacja i nadzór na obsługą kamery (w zależności od gatunku)</li> <li>– Implementacja przygód bohatera w oparciu o dokument fabularny</li> <li>– Dodawanie dźwięków i efektów audiowizualnych</li> <li>– Użycie podstaw symulacji fizycznych w Unity oraz połączeń fizycznych pomiędzy obiektami.</li> <li>– Optymalizacja środowiska do kompilacji dla urządzeń mobilnych (Android).</li> </ul> |  |                         |                                  |  |  |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>  |  |                         |                                  |  |  |



| <b>Literatura podstawowa</b>  |                                    |  |                            |              |
|---|------------------------------------|--|----------------------------|--------------|
| 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   |                                    |  |                            |              |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                                    |  |                            |              |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                                    |  |                            |              |
| Student do zaliczenia przedmiotu jest obowiązany do oddania kolejnych zadanych ćwiczeń z unity [nie mniej niż 60%]<br>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:<br>bardzo dobry – 91%-100%<br>dobry plus – 81%-90%<br>dobry – 71%-80%<br>dostateczny plus – 61%-70%<br>dostateczny – 50%-60%<br>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                                  | 0,6  | 3                          |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1ECTS = 25 godzin):</b>  |                                    |  |                            |              |
| 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<br>N2-62-PSUNR3-4 |  |   |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy         | polski                           |  |   |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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                      |                                  |  |   |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                         |                                  |  |   |
| Umiejętność wykorzystania zaawansowanych funkcjonalności silnika Unreal Engine 4.<br>Tworzenie animacji w UE4.<br>Tworzenie zachowań przeciwników w UE4.<br>Tworzenie fizycznych obiektów w UE4. |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b><br><br>Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:   |  | <b>Metody nauczania</b> | <b>Sposób sprawdzania</b>        | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| <b>wiedzy</b>  | – 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_W03   | P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – Właściwie określa priorytety służące realizacji projektu gry komputerowej realizowanej na potrzeby własne lub w ramach zleceń.<br>– Operuje fachową terminologią z zakresu grafiki i obsługi silnika Unreal umożliwiającą realizację profesjonalnych projektów | Prezentacja, dyskusja   | Projekt zaliczeniowy             | MK2P_U04<br><br>MK2P_U08                               | P7S_U<br>P7S_UU<br>P7S_UK<br><br>P7S_UK                                   |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – 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_K01<br><br>MK2P_K04                               | P7S_KR<br>P7S_KK<br><br>P7S_K<br>P7S_KK                                   |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                         |                                  |  |   |
| Doskonalenie umiejętności tworzenia gier w UE4. Wykorzystanie zaawansowanych funkcjonalności UE4. Tworzenie AI, animacji, obiektów fizycznych.   |  |                         |                                  |  |   |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                         |                                  |  |   |
|  |  |                         |                                  |  |   |



| Treści kształcenia – ćwiczenia   |                                      |  |                                   |              |
|--|--------------------------------------|--|-----------------------------------|--------------|
| 1. Animacje <ol style="list-style-type: none"> <li>składowe elementy: szkielet, animacja, animation blueprint</li> <li>retargetowanie animacji</li> <li>tworzenie prostego blueprints animacyjnego</li> <li>Animation Mongages</li> <li>zaawansowane: blend space, layer blend</li> </ol>  |                                      |  |                                   |              |
| 2. AI <ol style="list-style-type: none"> <li>podstawy działania, behavior tree i black board</li> <li>sequence, selector, tasks, decorators, services</li> <li>debuggowanie AI</li> <li>zmysły</li> </ol>  |                                      |  |                                   |              |
| 3. Fizyka <ol style="list-style-type: none"> <li>parametry i ich modyfikowanie: siły, impulsy</li> <li>łączenie obiektów fizycznych ze sobą</li> <li>niszczalne obiekty</li> </ol>   |                                      |  |                                   |              |
| Treści kształcenia – Wybierz element   |                                      |  |                                   |              |
| Literatura podstawowa  |                                      |  |                                   |              |
| 1. Unreal Engine Documentation - <a href="https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/">https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/</a><br>2. Unreal Engine Forum - <a href="https://forums.unrealengine.com/">https://forums.unrealengine.com/</a>   |                                      |  |                                   |              |
| Literatura uzupełniająca   |                                      |  |                                   |              |
| Zasady i warunki zaliczenia:   |                                      |  |                                   |              |
| Uczestnictwo w zajęciach. <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt;= 50% obecność – 3,0</li> <li>&gt;= 62.5% obecności – 3,5</li> <li>&gt;= 75% obecności – 4.0</li> </ul> Projekt zrealizowany w trakcie semestru: <ul style="list-style-type: none"> <li>+1,0 – projekt w UE4 wykorzystujący wiedzę zdobytą podczas zajęć w podstawowym zakresie</li> <li>+2,0 – projekt w UE4 stworzony z użyciem wiedzy wykraczającym poza zakres materiału przerabianego na zajęciach.</li> </ul> |                                      |  |                                   |              |
| 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 (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 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 cząstkowe 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<br>N2-62-TLEVD2-4 |   |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy                    | polski                           |   |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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   |  | Metody nauczania                   | Sposób sprawdzania               | Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku | Odniesienia do charakterystyki poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |  |                                    |                                  |   |  |
| <b>wiedzy</b>  | – Rozumie, w jaki sposób poszczególne składowe silnika wchodzi ze sobą w interakcję i komunikują się ze sobą.  | Dyskusja, prezentacja              | Projekt                          | MK2P_W06  | P7S_W<br>P7S_WG  |
| <b>umiejętności</b>  | – Potrafi tworzyć proste animacje na poziomach<br>– Potrafi stworzyć proste narzędzia dla level designerów.<br>– Potrafi rozwiązywać średnio zaawansowane problemy optymalizacyjne | Ćwiczenia warsztatowe, prezentacja | Projekt                          | MK2P_U05  | P7S_UW   |
| <b>kompetencji społecznych</b>   | – Jest w stanie poprawnie komunikować potrzeby narzędziowe<br>– Potrafi określać zapotrzebowanie czasowe poszczególnych elementów produkcji  | Dyskusja, prezentacja              | Projekt                          | MK2P_K03  | P7S_KO<br>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   |  |                                    |                                  |   |  |





|   |                                       |  |                                       |              |
|---|---------------------------------------|--|---------------------------------------|--------------|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sequencer tool - podstawy</li> <li>2. Sequencer tool – animowanie geometrii</li> <li>3. Sequencer tool – animowanie skeletal meshes</li> <li>4. Współpraca skryptów na poziomie z sequencer toolem</li> <li>5. Renderowanie sekwencji do video</li> <li>6. Editor tools – unreal editor widget</li> <li>7. Editor tools – blutility</li> <li>8. Editor tools – custom editor events</li> <li>9. Editor tools – cheat manager</li> <li>10. Operacje na poziomach – world compositor</li> <li>11. Operacje na poziomach – przedstawienie nomenklatury produkcyjnej</li> <li>12. Optymalizacja – Profilowanie GPU</li> <li>13. Optymalizacja - Różnice platformowe między PC a konsolami</li> <li>14. Wstęp do Unreal Engine 5 – Nanite system</li> <li>15. Wstęp do Unreal Engine 5 - Różnice między silnikami</li> </ol> |                                       |  |                                       |              |
| <b>Treści kształcenia – Wybierz element</b>   |                                       |  |                                       |              |
|   |                                       |  |                                       |              |
| <b>Literatura podstawowa</b>  |                                       |  |                                       |              |
| Animation Tricks of the Trade <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zEYITZUHpo4">https://www.youtube.com/watch?v=zEYITZUHpo4</a><br>Nanite   Inside Unreal <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TMorJX3Nj6U&amp;t=609s">https://www.youtube.com/watch?v=TMorJX3Nj6U&amp;t=609s</a><br>GPU Profiler documentation <a href="https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/TestingAndOptimization/PerformanceAndProfiling/GPU/Cinematics%20with%20Sequencer">https://docs.unrealengine.com/4.27/en-US/TestingAndOptimization/PerformanceAndProfiling/GPU/Cinematics with Sequencer</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=uEnfMV-4afA&amp;list=PLdh88bpMSAhLvnH3YGE4zpy47G8xvY078">https://www.youtube.com/watch?v=uEnfMV-4afA&amp;list=PLdh88bpMSAhLvnH3YGE4zpy47G8xvY078</a>   |                                       |  |                                       |              |
| <b>Literatura uzupełniająca</b>   |                                       |  |                                       |              |
|   |                                       |  |                                       |              |
| <b>Zasady i warunki zaliczenia:</b>   |                                       |  |                                       |              |
| Student do zaliczenia przedmiotu jest zobowiązany zaprezentować autorski “set pięć scene” z użyciem narzędzi pokazywanych na zajęciach. 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:<br>bardzo dobry – 91%-100%; dobry plus – 81%-90%, dobry – 71%-80%, dostateczny plus– 61%-70%, dostateczny – 50%-60%.<br>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                                     | 0,7  | 3                                     |              |
| <b>Łączny nakład pracy studenta/tki (1 ECTS = 25 godzin):</b>   |                                       |  |                                       |              |
| 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   |                                       |              |
| na studiach stacjonarnych   | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 31   |                                       |              |
|   | Formy aktywności studenta             | Nakład pracy                                     | Formy aktywności studenta             | Nakład pracy |
| na studiach niestacjonarnych  | Udział w zajęciach                    | 18   | Przygotowanie projektu zaliczeniowego | 30           |
|   | Przygotowanie do zajęć                | 27   |                                       |              |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b>  |                                       |  | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b>     |              |
| Piotr Cieślak   |                                       |  |                                       |              |



## Światotwórstwo w grach

| Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)  |  |                                    | Kod przedmiotu                       |  |  |
|--|--|------------------------------------|--------------------------------------|--|--|
| Światotwórstwo w grach   |  |                                    | S2-62-ŚWIAT-4<br>N2-62-ŚWIAT-4       |  |  |
| Status przedmiotu (modułu)   | wybieralny   | Język wykładowy                    | polski                               |  |  |
| Kierunek   | media kreatywne:<br>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                                 |                                      |  |  |
| <b>Cele kształcenia</b>  |  |                                    |                                      |  |  |
| 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 |  |                                    |                                      |  |  |
| <b>Efekty kształcenia/uczenia się</b>  |  | <b>Metody nauczania</b>            | <b>Sposób sprawdzania</b>            | <b>Odniesienia do efektów uczenia się dla kierunku</b> | <b>Odniesienia do charakterystyk poziomów Polskiej Ramy Kwalifikacji</b> |
| Student, który zaliczył przedmiot w zakresie:  |  |                                    |                                      |  |  |
| wiedzy   | - Definiuje i charakteryzuje formy światotwórcze stosowane w grach komputerowych i konsekwencje ich użycia ze względu na jakość i dynamikę świata oraz opowieści.  | Dyskusja,<br>Prezentacja           | Prezentacja                          | MK2P_W01   | PP7S_W<br>P7S_WG   |
|  | - Rozpoznaje i objaśnia narzędzia osiągnięcia określonych efektów w opowieści w związku ze światem przedstawionym  |                                    |                                      | MK2P_W07   | P7S_WG   |
|  |  |                                    |                                      | MK2P_W03   | P7S_WG   |
| umiejętności   | - Zna i umie zastosować techniki światotwórcze dedykowane poszczególnym konwencjom estetycznym   | Ćwiczenia warsztatowe              | Prezentacja,<br>Projekt indywidualny | MK2P_U01   | P7S_U<br>P7S_UO  |
|  | - Tworzy i opisuje świat gry w sposób umożliwiający jego realizację w procesie projektowym.  |                                    |                                      | MK2P_U03   | P7S_UW<br>P7S_UU   |
|  |  |                                    |                                      | MK2P_U07   | 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,<br>Ćwiczenia warsztatowe | Projekt grupowy                      | MK2P_K01   | P6S_KR<br>P6S_KK   |
|  |  |                                    |                                      | MK2P_K03   | P7S_KO<br>P7S_KR   |
| <b>Opis przedmiotu</b>   |  |                                    |                                      |  |  |
| 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.   |  |                                    |                                      |  |  |
| <b>Treści kształcenia – wykład</b>   |  |                                    |                                      |  |  |
| <b>Treści kształcenia – ćwiczenia</b>  |  |                                    |                                      |  |  |



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 (żywoty, 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 filozoficzoliterackiej. *Ruch Literacki*, (2).  
 Maj, K. M. (2015). Transmedial world-building in fictional narratives. *IMAGE. Zeitschrift für interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 11(2), 83-96.  
 Maj, K. M. (2019). Antyutopia—o gatunku, którego nie było. *Zagadnienia Rodzajów Literackich*, 62(4), 9-29.  
 Roszczyńska, M. (2009). *Sztuka fantasy Andrzeja Sapkowskiego: problemy poetyki*. Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego, Kraków.  
 Kochanowicz, R. (2020). Opisać świat wspomnieniem. Antecedencje w najnowszych fabularyzowanych grach cyfrowych. In *Forum Poetyki* (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). *Science fiction, fantasy, and politics: Transmedia world-building beyond capitalism*. Rowman & Littlefield.

#### 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:

Praca - max 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                                | 1,8  | 3                                |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                    | 3                                | 0,6  | 3                                |                     |
| <b>łącznie nakład pracy studenta/teki (1 ECTS = 25 godzin):</b> |                                  |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                       | 75 h                             |  |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                    | 75 h                             |  |                                  |                     |
| na studiach stacjonarnych                                       | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach               | 46   |                                  |                     |
|   | Projekt zaliczeniowy             | 20   |                                  |                     |
| na studiach niestacjonarnych                                    | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b>                              | <b>Formy aktywności studenta</b> | <b>Nakład pracy</b> |
|   | Udział w zajęciach               | 16   |                                  |                     |
|   | Przygotowanie do zajęć           | 9  |                                  |                     |



|  |                        |    |                                   |  |
|--|------------------------|----|-----------------------------------|--|
|  | Projekt zaliczeniowy   | 30 |                                   |  |
|  | Przygotowanie do zajęć | 29 |                                   |  |
| <b>Imię i nazwisko osoby opracowującej kartę modułu/przedmiotu kształcenia</b> |                        |    | <b>Opracowanie/ aktualizacja:</b> |  |
| Adam Flamma  |                        |    | 2022                              |  |