

Uchwała nr 52/2017
Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej
14 grudnia 2017 r.

w sprawie określenia efektów kształcenia dla kierunku *media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne*, studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym, na Wydziale Nauk Społecznych i Technicznych

Działając na podstawie art. 11 ust. 1 zd. 2 ustawy z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz.U.2017.2183 t.j. z dnia 2017.11.28) oraz § 18 ust. 1 pkt 4 lit. f Statutu DSW, Senat zatwierdził efekty kształcenia dla kierunku *media kreatywne game design, animacja, efekty specjalne*, studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym, na Wydziale Nauk Społecznych i Technicznych. Opis efektów kształcenia znajduje się w załączniku do niniejszej Uchwały.

Przewodnicząca Senatu
prof. DSW dr hab. Ewa Kurantowicz



OPIS ZAKŁADANYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Nazwa kierunku: **MEDIA KREATYWNE: GAME DESIGN, ANIMACJA, EFEKTY SPECJALNE**

Poziom kształcenia: **PIERWSZY**

Profil kształcenia: **PRAKTYCZNY**

Obszar/obszary kształcenia¹:

- **Obszar nauk humanistycznych / dziedzina nauk humanistycznych / dyscyplina nauki o mediach / nauki o kulturze, nauki o sztuce oraz literaturoznawstwo/;**
- **Obszar nauk technicznych/ dziedzina informatyka;**
- **Obszar sztuki/ dziedzina sztuk filmowych oraz /dziedzina sztuk plastycznych/ dyscyplina sztuki projektowe**

Tytuł zawodowy: **LICENCJAT**

Liczba semestrów: **SZEŚĆ**

Punkty ECTS: **180**

Kod ISCED: **0211**

Uprawnienia dodatkowe, uzyskiwane przez absolwentów kierunku²: brak

TABELA ODNIESIENÍ EFEKTÓW KIERUNKOWYCH DO EFEKTÓW OBSZAROWYCH

Symbol efektu kształcenia dla kierunku <i>media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne</i>	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA Po zakończeniu studiów PIERWSZEGO stopnia na kierunku MEDIA KREATYWNE: GAME DESIGN, ANIMACJA, efekty specjalne, profil PRAKTYCZNY, absolwent:	Odniesienie do obszarowych efektów kształcenia
WIEDZA		
MK_W01	Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania	P6S_WG

¹ Możliwe jest umiejscowienie kierunku międzyobszarowo lub w ramach wielu dziedzin i dyscyplin w jednym obszarze. W opisie należy wpisać wszystkie obszary, dziedziny i dyscypliny jakie opisują kierunek ze wskazaniem tego obszaru, dziedziny i dyscypliny, które dla kierunku są wiodące.

² Wpisane uprawnienia dodatkowe powinny zostać określone właściwym aktem prawnym, regulującym wymogi dotyczące ich nadania (np. rozporządzenie w sprawie kształcenia nauczycieli).



MK_W02	Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.	P6S_WG P6S_WK
MK_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji	P6S_WG
MK_W04	Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami	P6S_WG
MK_W05	Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.	P6S_WG
MK_W06	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.	P6S_WG
MK_W07	Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.	P6S_WG
MK_W08	Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.	P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI		
MK_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych.	P6S_UO
MK_U02	Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy	P6S_UW P6S_UU
MK_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.	P6S_UW P6S_UU
MK_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.	P6S_UU P6S_UK
MK_U05	Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.	P6S_UW



MK_U06	Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.	P6S_UO
MK_U07	Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego.	P6S_UW
MK_U08	Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
MK_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.	P6S_KR P6S_KK
MK_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.	P6S_KR P6S_KO
MK_K03	Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.	P6S_KO P6S_KR
MK_K04	Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów.	P6S_KK