

**UNIWERSYTET DOLNOŚLĄSKI DSW
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

PROGRAM STUDIÓW

NA KIERUNKU

MEDIA KREATYWNE: PROJEKTOWANIE GIER I ANIMACJI

STUDIA DRUGIEGO STOPNIA

PROFIL: PRAKTYCZNY

obowiązujący dla cyklu

rozpoczynającego się w roku akademickim 2023/2024

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 wiodcej	4
5.	Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów	4
6.	Sylwetka absolwenta.....	4
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.....	7
3.	Ogólne cele uczenia się	7
4.	Tabela kierunkowych efektów uczenia się	8
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	10
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	12
III.	Plan studiów	14
1.	Struktura planu studiów	14
2.	Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	14
3.	Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwi studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS.....	15
4.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych.....	15
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów.....	19
1.	System ECTS.....	19
2.	Treści modułów.....	20

I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów

1. Informacje ogólne

Nazwa kierunku studiów	Media kreatywne: projektowanie gier i animacji	
Poziom studiów	studia drugiego stopnia	
Poziom kwalifikacji	poziom VII Polskiej Ramy Kwalifikacji	
Profil kształcenia	praktyczny	
Forma studiów	stacjonarne / niestacjonarne	
Kod ISCED	0211	
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	4 semestry	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	120 ECTS	
Łączna liczba godzin zajęć	stacjonarne 1692	niestacjonarne 1144
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 Senatu w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW.

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

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

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

Nazwa dyscypliny wiodącej, do której został przyporządkowany kierunek:

Nazwa dyscypliny wiodącej	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o komunikacji społecznej i mediach	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
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	65,1–65,2	43,8–43,5
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	91,2	91,2
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki humanistyczne	8–11	8–11
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki społeczne	112–109	112–109
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	77	77
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	19	19
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	Nie dotyczy	Nie dotyczy
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych / łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1692/44	1144/44

6. Sylwetka absolwenta

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji stanowi odpowiedź na złożoność współczesnego świata cyfrowego oraz wzrost znaczenia globalnych trendów: procesów digitalizacji, 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 w trend umiejętnego i elastycznego reagowania na szybko zmieniające się warunki funkcjonowania społeczeństw, ich gospodarek, państw, relacji między podmiotami na całym świecie.

Decyzja o wskazaniu jako dyscypliny wiodącej nauk o komunikacji społecznej i mediach (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 z koniecznością opanowania znacznej wiedzy z zakresu kierunku oraz rozumienia

funkcjonowania mediów oraz nabycia umiejętności operowania kluczowymi pojęciami i kategoriami stosowanymi w obrębie tych dyscyplin, do których go przyporządkowano. Pozwoli to rozumieć i krytycznie oceniać zaawansowane projekty kreatywne pod kątem estetyki, użyteczności i technologii. Absolwent, kończąc studia, będzie świadomy celów (komunikacyjnych, perswazyjnych, edukacyjnych, rozrywkowych, artystycznych, użytkowych) realizowanych projektów i specyfiki ich grup odbiorczych oraz będzie potrafił dokonywać oceny skuteczności realizowanych projektów. Dzięki przyjętej koncepcji kształcenia absolwenci będą wykazywali się pogłębionymi umiejętnościami obsługi sprzętu i pracy z technologiami komunikacyjno-informacyjnymi związanymi z profilem kierunku. Ponadto nauczą się organizować pracę zespołu i wykonywać odpowiedzialnie indywidualne zadania przy stosowaniu w pracy zawodowej i naukowej zasad BHP oraz przepisów prawa przemysłowego i własności intelektualnej. Absolwent kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji jest to osoba wykwalifikowana nie tylko do 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 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 wzmocnienia przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania. To głównie problematyka związana z zarządzaniem marką osobistą w kontekście funkcjonowania w środowisku branż kreatywnych z uwzględnieniem ich specyfiki oraz wymogów, jak również skierowana na proces zarządzania projektami kreatywnymi w ich poszczególnych fazach – od konceptualizacji, przez proces planowania estymacji i egzekucji, aż po finalną implementację i dalsze wsparcie po wydaniu projektu.

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, Composer, Interactive Photography Specialist, Menadżer Projektu, Kierownik Projektu.

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

II. Koncepcja kształcenia

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

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

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

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 Uniwersytetu. Uczelnia zapewnia rozwijanie i doskonalenie swoich produktów edukacyjnych przez poszukiwanie rozwiązań w odpowiedzi na bieżące i przyszłe zapotrzebowanie rynku pracy oraz wyzwań społeczeństwa, których na co dzień wszyscy doświadczamy.

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

Jednym z priorytetów Uczelni jest również gruntowne przygotowanie absolwentów do podejmowania ról społecznych i zawodowych, odpowiadających potrzebom współczesności, dążąc tym samym do kształtowania uczących się przez całe życie, pracujących nad własnym rozwojem zaangażowanych użytkowników i twórców korzystających z dobrodziejstw technologii. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w opracowanej dla kierunku koncepcji kształcenia, zawierającej istotną liczbę zajęć praktycznych, 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 takich jak 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. Uniwersytetu 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 także pracował nad projektem poświęconym reprezentacjom niepełnosprawności w mediach cyfrowych (dla organizacji PFRON), jak również w czasie przedpandemicznym organizował regularnie studenckie game jamy z lokalnymi firmami z branży gier wideo np. Ten Square Games czy Knights of Unity (lata 2018, 2019).

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

W perspektywie zarówno globalnej, jak i krajowej oraz lokalnej istnieje bardzo duże zapotrzebowanie na specjalistów, którzy będą absolwentami kierunku. Dane Nielsen SuperData wskazywały, że już w 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 nowo powstałymi zawodami w branży gier wideo jak technical level designer, technical designer czy lighting artist.

3. Ogólne cele uczenia się

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

Absolwent, kończąc studia, będzie świadomy celów (komunikacyjnych, rozrywkowych, użytkowych, perswazyjnych, edukacyjnych) realizowanych projektów i specyfiki ich grup odbiorczych oraz będzie potrafił dokonywać oceny

skuteczności realizowanych projektów z wykorzystaniem teoretycznej wiedzy z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz nauk o zarządzaniu i jakości. Dzięki przyjętej koncepcji kształcenia absolwenci będą wykazywali się pogłębionymi umiejętnościami obsługi sprzętu i pracy z technologiami komunikacyjno-informacyjnymi związanymi z profilem kierunku. Ponadto nauczą się organizować pracę zespołu i wykonywać odpowiedzialnie indywidualne zadania przy stosowaniu w pracy zawodowej i naukowej zasad BHP i przepisów prawa przemysłowego i własności intelektualnej.

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

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

Program studiów jest tak skonstruowany, by student zyskał pogłębione umiejętności związane z zarządzaniem procesami projektowymi gier wideo oraz samodzielnym tworzeniem ich komponentów, znajdujących również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami (współcześnie m.in. reklama, wizualizacje architektoniczne, film fabularny). Dostęp do nowych technologii i masowe korzystanie z profesjonalnego oprogramowania w coraz większej liczbie segmentów rynku sprawia, że wymagania rynku pracy w zakresie samodzielnej i decyzyjnej dojrzałości w procesach projektowych produktów nowomediálních 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 Po zakończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji profil praktyczny absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA absolwent zna i rozumie:	
MK2P_W01	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o 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
UMIĘJĘTNOŚCI absolwent potrafi:	
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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:	
MK2P_K01	odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów
MK2P_K02	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 Po zakończeniu studiów drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji profil praktyczny absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
WIEDZA absolwent zna i rozumie:		
MK2P_W01	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej	P7U_W P7S_WG
MK2P_W02	w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	P7U_W P7S_WG 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 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 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
UMIĘJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
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 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 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 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 P7S_UU 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
MK2P_K01	odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów	P7S_KR P7S_KK
MK2P_K02	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 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 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 P7S_KK

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

Symbol charakterystyk	Opis charakterystyk kompetencji uniwersalnych poziomu 7 Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji Polskiej Ramy Kwalifikacji	Symbol efektu uczenia się dla kierunku
WIEDZA absolwent zna i rozumie:		
P7U_W	w pogłębiony sposób wybrane fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi, także w powiązaniu z innymi dziedzinami; różnorodne, złożone uwarunkowania i aksjologiczny kontekst prowadzonej działalności	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W04 MK2P_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 główne tendencje rozwojowe dyscyplin naukowych lub artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W03 MK2P_W04 MK2P_W05 MK2P_W06 MK2P_W07
P7S_WK	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	MK2P_W02 MK2P_W08
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
P7U_U	wykonywać zadania oraz formułować i rozwiązywać problemy, z wykorzystaniem nowej wiedzy, także z innych dziedzin samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, odpowiednio uzasadniać stanowiska	MK2P_U01 MK2P_U04

P7S_UW	<p>wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> – właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, – przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi <p>wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów – w przypadku studiów o profilu praktycznym formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi – w przypadku studiów o profilu praktycznym</p>	<p>MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U05 MK2P_U07</p>
P7S_UK	<p>komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców prowadzić debatę posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią</p>	<p>MK2P_U04 MK2P_U08</p>
P7S_UO	<p>kierować pracą zespołu współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach</p>	<p>MK2P_U01 MK2P_U06</p>
P7S_UU	<p>samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie</p>	<p>MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U04</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
P7U_K	<p>tworzenia i rozwijania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i życia podejmowania inicjatyw, krytycznej oceny siebie oraz zespołów i organizacji, w których uczestniczy; przewodzenia grupie i ponoszenia odpowiedzialności za nią</p>	<p>MK2P_K04</p>
P7S_KK	<p>krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu</p>	<p>MK2P_K01 MK2P_K04</p>
P7S_KO	<p>wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy</p>	<p>MK2P_K02 MK2P_K03</p>
P7S_KR	<p>odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> – rozwijania dorobku zawodu, – podtrzymywania etosu zawodu, – przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad 	<p>MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K03</p>

III. Plan studiów

1. Struktura planu studiów

Lp.	Moduły	Liczba godz. studia stacjonarne				Liczba godz. studia niestacjonarne			
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.	Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.
1	Moduły kształcenia podstawowego	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	100	0	60	40	72	0	32	40
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	642	0	642	0	264	0	264	0
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	0	32	448	480	0	32	448
OGÓŁEM:		1692	316	884	492	1144	210	442	492

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

Karty przedmiotów zawierają szczegółowe opisy efektów uczenia się, 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, umożliwiającą realizowanie rozbudowanych projektów wymagających wsparcia finansowego od uczelni. Nauczyciele oraz tutorzy są dostępni, poza wykładami, ćwiczeniami i zajęciami z tutorem, w trakcie cotygodniowych konsultacji, pomagając rozwiązać indywidualne problemy poszczególnych studentów.

Uniwersytet Dolnośląski DSW dysponuje odpowiednią infrastrukturą maszynową (m.in. laboratorium dźwięku, laboratoria komputerowe z silnikiem Unity 3D, Unreal4 Engine czy pracownia VR), programistyczną oraz stricte informatyczną, wspierającą proces dydaktyczny oraz projektowy studentów. Oprócz tego nieustannie prowadzone są prace mające na celu rozbudowywanie zaplecza programowego kierunku, stosownie z wymogami rynku pracy – chociażby w postaci poszerzenia oferty przedmiotowej o zajęcia w programie Zbrush, czy wprowadzenie pracy na pakiecie AfterEffects. W ramach wspierania studentów prowadzący korzystają również z platform komunikacyjnych, takich jak MS Teams czy Discord oraz narzędzi jak Google Drive, gdzie możliwe jest umieszczanie materiałów w formie elektronicznej, czy prowadzenie asynchronicznych paneli dyskusyjnych. Każdy pracownik ma możliwość udostępniania studentom, w ramach prowadzonych zajęć, materiałów do wykładów i ćwiczeń, zarówno z zakresu literatury podstawowej, jak i uzupełniającej i poszerzającej wiedzę na temat danego przedmiotu lub dziedzin z nim powiązanych.

Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji został opracowany w oparciu o metody dydaktyczne, które sprzyjają osiągnięciu założonych efektów uczenia się. Dotyczy to zarówno metod podających (wykład interaktywny), problemowych (dyskusje problemowe, case study), eksponujących (prezentacja), praktycznych, w tym symulacji, opracowania studium przypadku lub metody projektowej. Wybór metod podyktowany 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.

Osiągnięcie 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 zajęcia 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 umożliwi studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS

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

Moduł	Liczba punktów ECTS	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Moduł kształcenia językowego	6	6
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:		
Animacja 3D	52	52
Game Design		
Moduły praktyk specjalnościowych	19	19
łącznie	77	77

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

4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

1. Cele praktyk

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

Celem praktyk jest:

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

Zasadniczym celem praktyki w Instytucji Przyjmującej na praktykę jest:

- poznanie Instytucji Przyjmującej na praktykę oraz zaznajomienie się Studenta ze specyfiką pracy w tej instytucji;
- umożliwienie zastosowania w praktyce wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas zajęć na uczelni;
- pozyskiwanie i rozwijanie kompetencji zawodowych;

- realizacja efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych przypisanych do praktyk;
- przygotowanie Studentów do podjęcia pracy w instytucjach związanych ze studiowanym kierunkiem / modułem kształcenia specjalnościowego.

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

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

3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

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

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się
I rok, semestr 1	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	Praktyka zawodowa I Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki, – w oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny, b) w zakresie umiejętności student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – 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, c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
I rok, semestr 2	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	Praktyka zawodowa II	a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem:

		<p>Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych</p>	<p>projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki,</p> <ul style="list-style-type: none"> – w oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny, <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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, <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – 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, semestr 3</p>	<p>120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)</p>	<p>Praktyka zawodowa III Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego, – opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną, – zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną, <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nieprzewidywalnych warunkach, – posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji, pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu, – podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy, <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> – inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych, – skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji

			swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.
II rok, semestr 4	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	Praktyka zawodowa IV Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego, – opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną, – zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną, b) w zakresie umiejętności student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nieprzewidywalnych warunkach, – posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji, pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu, c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych, – skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.

4. Harmonogram odbywania praktyki

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę. Indywidualny harmonogram zależny jest od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta.

5. Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się

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

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

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

IV. Dodatkowe dokumenty do programu studiów

1. System ECTS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

plus

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

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

2. Treści modułów

Nazwa modułu	Treści modułu
Moduły kształcenia podstawowego	Zarządzanie projektami kreatywnymi; Self-branding i zarządzanie marką osobistą; Prawo nowych mediów
Moduły kształcenia kierunkowego	Warsztaty motion capture; Storytelling i story design; Współczesna animacja w Polsce i na świecie; Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji; Digital art; Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów; Teoria i historia nowych mediów; Język sztuk wizualnych; Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej
Moduły kształcenia językowego	Warsztaty kompetencji językowych I–II (j. angielski, j. niemiecki)
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium magisterskie I–II
Moduły praktyk specjalnościowych	Praktyka zawodowa I–IV – realizowana w instytucji zgodnie z regulaminem i programem praktyk na kierunku
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Animacja 3D	Modelowanie postaci; Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów; Animacja postaci; Texturowanie, mapowanie i shading; Sculpting 3d; Animacja 2d; Postprodukcja - efekty specjalne; Zaawansowane modelowanie 3D; Silniki gier w animacji filmowej; Motion design; Postprodukcja – compositing; Animacja urządzeń mechanicznych; Animacja twarzy; Processing w animacji; Matte painting i techniki 2,5d; Postprodukcja - montaż wideo; Postprodukcja - montaż dźwięku
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Game design	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry; Game design; Praca z silnikiem Unity I; Praca z silnikiem Unreal I; Level design; Praca z silnikiem Unity II; Praca z silnikiem Unreal II; Technical level design I; Mechaniki wybranych gatunków; Quest writing; Psychologia gier; Praca z silnikiem Unity III; Praca z silnikiem Unreal III; Technical level design II; Światotwórstwo w grach

3. Załączniki:

Załączniki 1. Plany studiów 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)

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

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

4 semestry
 2024/2025

Moduły kształcenia podstawowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O	-	4	0	0	4			4									
2	S2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	36	36	0	0	36											
3	S2-62-SELBRA-1	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	3	36	36	0	0	36											
4	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	36	36	0	0	36											
RAZEM:				9	112	108	0	4	108	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0		30										
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	30	0	30	0		30										
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	36	36	0	0	36											
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	36	36	0	0	36											
5	S2-62-DIGART-1	Digital art	O	3	30	0	30	0		30										
6	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	46	46	0	0				46								
7	S2-62-TEHNM-2	Teoria i historia nowych mediów	O	2	30	30	0	0				30								
8	S2-62-JEZSZT-3	Język sztuk wizualnych	O	2	30	30	0	0						30						
9	S2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	30	30	0	0										30		
RAZEM:				24	298	208	90	0	72	90	0	76	0	0	30	0	0	30	0	0

Moduły przygotowania pracy dyplomowej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0							30					
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0										30		
RAZEM:				10	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0

Moduły kształcenia językowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	50	0	30	20							30	20				
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	50	0	30	20										30	20	
RAZEM:				6	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20	0

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	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	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Razem bez modułu praktyk kierunkowych:		570	316	210	44	180	90	4	76	0	0	30	60	20	30	60	20
Moduły praktyk		Ogół.	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
RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:		570				274			76			110			110		

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	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
RAZEM:		49	24	5	10	10
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>71</i>	<i>6</i>	<i>25</i>	<i>20</i>	<i>20</i>
OGÓŁEM:		120	30	30	30	30
Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:			-5	-5	-5	-5

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

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

4 semestry
 2024/2025

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr														
					Ogól.	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	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	36	0	36	0					36										
3	S2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci	O	4	36	0	36	0					36										
4	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	36	0	36	0					36										
5	S2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d	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	3	36	0	36	0													36		
16	S2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	36	0	36	0													36		
17	S2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	36	0	36	0													36		
RAZEM:				52	642	0	642	0	0	0	0	0	264	0	0	156	0	0	0	222	0	0	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr														
					Ogól.	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 zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112	2	6	112												
2	S2-00-PRAZ2-2	Praktyka zawodowa II	ZAL	4,5	120	2	6	112				2	6	112									
3	S2-00-PRAZ3-3	Praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112							2	6	112						
4	S2-00-PRAZ4-4	Praktyka zawodowa IV	ZAL	5	120	2	6	112										2	6	112			
RAZEM:				19	480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogól.	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	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	642	0	642	0	0	0	0	0	264	0	0	156	0	0	222	0
Ogółem bez praktyk		1212	316	852	44	180	90	4	76	264	0	30	216	20	30	282	20
Moduły praktyk		Ogól.	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
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112
OGÓŁEM:		1692				394			460			386			452		

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	6				0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0				0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	52				0	22	12	18
Ogółem bez praktyk		101				24	27	22	28
7	Moduły praktyk kierunkowych	0				0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19				4,5	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19				4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120				28,5	31,5	27	33

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

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

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

4 semestry
 2024/2025

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr															
					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-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	4	30	0	30	0					30											
2	S2-62-GAMDES-2	Game design	O	4	48	0	48	0					48											
3	S2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	5	46	0	46	0					46											
4	S2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	5	46	0	46	0					46											
5	S2-62-LEVDES-2	Level design	O	4	46	0	46	0					46											
6	S2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	3	40	0	40	0														40		
7	S2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	40	0	40	0														40		
8	S2-62-TLEVD1-3	Technical level design I	O	3	44	0	44	0														44		
9	S2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	46	0	46	0														46		
10	S2-62-QUWRIT-3	Quest writing	O	3	48	0	48	0														48		
11	S2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	46	0	46	0																46
12	S2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	36	0	36	0																36
13	S2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	36	0	36	0																36
14	S2-62-TLEVD2-4	Technical level design II	O	3	44	0	44	0																44
15	S2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	46	0	46	0																46
RAZEM:				52	642	0	642	0	0	0	0	0	216	0	0	218	0	0	208	0				

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 zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112	2	6	112															
2	S2-00-PRAZ2-2	Praktyka zawodowa II	ZAL	4,5	120	2	6	112				2	6	112												
3	S2-00-PRAZ3-3	Praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112							2	6	112									
4	S2-00-PRAZ4-4	Praktyka zawodowa IV	ZAL	5	120	2	6	112										2	6	112			2	6	112	
RAZEM:				19	480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112

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	112	108	0	4	108	0	4	0	0	0	0	0	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	30	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	30	0	0	30	0	0	0

4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	642	0	642	0	0	0	0	0	216	0	0	218	0	0	208	0	
Ogółem bez praktyk		1212	316	852	44	180	90	4	76	216	0	30	278	20	30	268	20	
		1212				274			292			328			318			
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	
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112	
OGÓŁEM:		1692				394			412			448			438			

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	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	52	0	22	15	15
Ogółem bez praktyk		101	24	27	25	25
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19	4,5	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19	4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120	28,5	31,5	30	30

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

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

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

4 semestr
 2024/2025

Moduły kształcenia podstawowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr														
					ogół.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4					
					wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e				
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	-	4	0	0	4			4												
2	N2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	20	20	0	0	20														
3	N2-62-SELBRA-1	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	3	20	20	0	0	20														
4	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	20	20	0	0	20														
RAZEM:				9	64	60	0	4	60	0	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr														
					ogół.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4					
					wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e				
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	12	0	12	0		12													
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	24	0	24	0		24													
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	20	20	0	0	20														
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	20	20	0	0	20														
5	N2-62-DIGART-1	Digital art	O	3	18	0	18	0		18													
6	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	30	30	0	0				30											
7	N2-62-TEHNM-2	Teoria i historia nowych mediów	O	2	30	30	0	0				30											
8	N2-62-JEZSZT-3	Język sztuk wizualnych	O	2	20	20	0	0						20									
9	N2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	O	2	30	30	0	0														30	
RAZEM:				24	204	150	54	0	40	54	0	60	0	0	20	0	0	30	0	0	30	0	0

Moduły przygotowania pracy dyplomowej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr														
					ogół.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4					
					wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e				
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0							30								
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0														30	
RAZEM:				10	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	30	0	0	0

Moduły kształcenia językowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr														
					ogół.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4					
					wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e				
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	36	0	16	20								16	20						
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	36	0	16	20														16	20
RAZEM:				6	72	0	32	40	0	0	0	0	0	0	0	16	20	0	16	20	0	16	20

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr												
		Ogól.	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
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	30	0	0	30	0	0	
4	Moduły kształcenia językowego	72	0	32	40	0	0	0	0	0	0	16	20	0	16	20	0	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Razem bez modułu praktyk kierunkowych:		400	210	146	44	100	54	4	60	0	0	20	46	20	30	46	20	
Moduły praktyk		Ogól.	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	
RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:		400				158				60				86				

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	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
RAZEM:		49	24	5	10	10
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>71</i>	<i>6</i>	<i>25</i>	<i>20</i>	<i>20</i>
OGÓŁEM:		120	30	30	30	30
Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:			-5	-5	-5	-5

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

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

4 semestry
 2024/2025

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr														
					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-MODPOS-2	Modelowanie postaci	O	3	16	0	16	0					16										
2	N2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	14	0	14	0					14										
3	N2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci	O	4	24	0	24	0					24										
4	N2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	16	0	16	0					16										
5	N2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d	O	3	20	0	20	0					20										
6	N2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	3	14	0	14	0					14										
7	N2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	14	0	14	0					14										
8	N2-62-MODTAU-3	Zaawansowane modelowanie 3D	O	3	18	0	18	0								18							
9	N2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	16	0	16	0								16							
10	N2-62-MOTDES-3	Motion design	O	3	16	0	16	0								16							
11	N2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	3	14	0	14	0								14							
12	N2-62-ANIUM-4	Animacja urządzeń mechanicznych	O	3	16	0	16	0														16	
13	N2-62-ANITWA-4	Animacja twarzy	O	3	16	0	16	0														16	
14	N2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	3	14	0	14	0														14	
15	N2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	3	12	0	12	0														12	
16	N2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	12	0	12	0														12	
17	N2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	12	0	12	0														12	
RAZEM:				52	264	0	264	0	0	0	0	0	0	118	0	0	64	0	0	0	82	0	0

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 zawodowa I	ZAL	4,5	120	2	6	112	2	6	112												
2	N2-00-PRAZ2-2	Praktyka zawodowa II	ZAL	4,5	120	2	6	112				2	6	112									
3	N2-00-PRAZ3-3	Praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	2	6	112							2	6	112						
4	N2-00-PRAZ4-4	Praktyka zawodowa IV	ZAL	5	120	2	6	112										2	6	112			
RAZEM:				19	480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	64	60	0	4	60	0	4	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	72	0	32	40	0	0	0	0	0	0	0	16	20	0	16	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	264	0	264	0	0	0	0	0	118	0	0	64	0	0	82	0
Ogółem bez praktyk		664	210	410	44	100	54	4	60	118	0	20	110	20	30	128	20
		664				158			178			150			178		
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
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112
OGÓŁEM:		1144				278			298			270			298		

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	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	52	0	22	12	18
Ogółem bez praktyk		101	24	27	22	28
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19	4,5	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19	4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120	28,5	31,5	27	33

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	652
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	44
Liczba godzin praktyk w Instytucji	448
Łączna liczba godzin w programie	1144

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	64	60	0	4	60	0	4	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	72	0	32	40	0	0	0	0	0	0	0	16	20	0	16	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	264	0	264	0	0	0	0	0	96	0	0	90	0	0	78	0
Ogółem bez praktyk		664	210	410	44	100	54	4	60	96	0	20	136	20	30	124	20
		664				158			156			176			174		
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
Ogółem praktyki		480	8	24	448	2	6	112	2	6	112	2	6	112	2	6	112
OGÓŁEM:		1144				278			276			296			294		

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	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	52	0	22	15	15
Ogółem bez praktyk		101	24	27	25	25
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19	4,5	4,5	5	5
Ogółem praktyki		19	4,5	4,5	5	5
OGÓŁEM:		120	28,5	31,5	30	30

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	652
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	44
Liczba godzin praktyk w Instytucji	448
Łączna liczba godzin w programie	1144

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia: Uniwersytet Dolnośląski DSW
 Wydział: Studiów Stosowanych
 Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Animacja 3D

Stoień kształcenia: II stopień
 Profil: praktyczny
 Czas trwania: 2 lata (4 semestry)
 Obowiązuje od roku akademickiego: 2023/2024

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stoień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego			Moduły kształcenia kierunkowego							Moduły kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk specjalnościowych				Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)																													
				Zarządzanie projektami kreatywnymi	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Prawo nowych mediów	Warsztaty motion capture	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Digital art.	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria i historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	Warsztaty kompetencji językowych I (J. angielski, J. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (J. angielski, J. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Praktyka zawodowa I	Praktyka zawodowa II	Praktyka zawodowa III	Praktyka zawodowa IV	Modelowanie postaci	Modelowanie środowiska w wirtualnym świecie	Animacja postaci	Texturowanie, mapowanie i shading	Sculpting 3d	Animacja 2d	Postprodukcja - efekty specjalne	Zawieszanie modelowanie 3D	Slinki gier w animacji filmowej	Motion design	Postprodukcja - compositing	Animacja urządzeń mechanicznych	Animacja twarzy	Processing w animacji	Matte painting i techniki 2,5d	Postprodukcja - montaż wideo	Postprodukcja - montaż dźwięku											
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				4	4	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1					
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	15	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 P7S_WG P7S_WK	8	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	15	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 P7S_WG	7						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	12		1																					1																									
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audio-wizualnego	MK2P_W06	P7U_W P7S_WG	15					1														1																													
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W07	P7S_WG	9																																																
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów i gier oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W08	P7S_WK	6	1	1	1																																													
UMIĘTNOŚCI absolwent potrafi:				3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	4	3	1	1	2	4	2	2	2	2	4	4	3	2	2	2	2	1					
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 P7S_UO	7	1		1													1	1																															
dokonywać, poprzedzonych pogłębioną refleksją, wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie twórczego wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadnić dokonane wybory	MK2P_U02	P7S_UU P7S_UU	21				1															1							1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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_UU P7S_UU	14									1																		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		

Macierz efektów uczenia się	
Uczelnia:	Uniwersytet Dolnośląski DSW
Wydział:	Studiów Stosowanych
Kierunek:	Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design
Stoień kształcenia:	II stopień
Profil:	praktyczny
Czas trwania	2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego	2023/2024

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stoień nasylenia efektu uczenia się	Moduły 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 osobistą	Prawo nowych mediów	Warsztaty motion capture	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Digital art.	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria i historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Praktyka zawodowa I	Praktyka zawodowa II	Praktyka zawodowa III	Praktyka zawodowa IV	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	Game design	Praca z silnikiem Unity I	Praca z silnikiem Unreal I	Level design	Praca z silnikiem Unity II	Praca z silnikiem Unreal II	Technical level design I	Mechaniki wybranych gatunków	Quest writing	Psychologia gier	Praca z silnikiem Unity III	Praca z silnikiem Unreal III	Technical level design II	Światowództwo w grach			
WIEDZA 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	3	1	2	1	1	1	1	3		
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach oraz złożone uwarunkowania praktycznego prowadzenia działalności w branży mediów i gier oraz problematykę komunikacji elektronicznej i wizualnej	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG P7S_WK	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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	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 P7S_WG	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W06	P7U_W P7S_WG	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów i gier oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W08	P7S_WK	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1			
UMIĘTNOŚCI absolwent potrafi:				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	1	2	1	1	2	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 P7S_UO	11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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 wybory	MK2P_U02	P7S_UW P7S_UU	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	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 P7S_UU	7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		

dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach i nauk o zarządzaniu, a także dyskutować o potencjalnych i rzeczywistych ryzykach i działaniach naprawczych	MK2P_U04	P7U_U P7S_UU P7S_UK	14	1	1				1		1					1		1			1		1	1										1	1				
stwórzyc 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											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 wiodącą rolę w zespołach	MK2P_U06	P7S_UO	8	1	1	1					1										1	1	1																
poprawnie rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych	MK2P_U07	P7S_UW	6					1	1				1	1	1																					1			
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	MK2P_U08	P7S_UK	7			1									1	1																			1				
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:				1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	
odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta, ze świadomością oddziaływania gier i filmów na społeczeństwo i mocy perswazyjnej współczesnych mediów	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK	14				1									1	1	1	1																	1	1	1	
działać 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_K02	P7S_KR P7S_KO	5																		1	1	1	1															
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_K03	P7S_KR P7S_KO	18	1	1	1	1				1					1	1																					1	1
krytycznej oceny współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego, społecznego i prawnego oraz samodzielnego poszukiwania skutecznego rozwiązań problemów	MK2P_K04	P7U_K P7S_KK	11					1	1		1																										1	1	1

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Animacja 3D
Stopień kształcenia: II stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne
Czas trwania: 2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2023/2024

		SUMA W %					54,3%	1,3%	44,4%	76,0%	64,2%	11,7%	93,3%	6,7%	85,0%	15,0%	
		SUMA PUNKTÓW ECTS					65,1	1,6	53,3	91,2	77,0	14,0	112,0	8,0	102,0	18,0	
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS								
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
Moduły kształcenia podstawowego																	
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0	0,0	3,0
3	S2-62-SELBRA-1	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	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	1,4	3,0	1,5	1,5
Moduły kształcenia kierunkowego																	
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	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	0,0	1,0	2,0	3,0
6	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	46	46	0	0	1,8	0,0	1,2	0,0	0,0	1,8	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	1,2	2,0	2,0	0,0
8	S2-62-JEZSZT-3	Język sztuk wizualnych	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,2	1,0	1,0	2,0
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	1,2	2,0	1,0	1,0

Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-62-MODPOS-2	Modelowanie postaci	O	3	42	0	42	0	1,7	0,0	1,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	S2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
3	S2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci	O	4	36	0	36	0	1,4	0,0	2,6	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
4	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
5	S2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d	O	3	42	0	42	0	1,7	0,0	1,3	3,0	3,0	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	3,0		3,0	0,0
15	S2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
16	S2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
17	S2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-00-PRAZ1-1	Praktyka zawodowa I	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 zawodowa II	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 zawodowa III	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 zawodowa IV	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

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Animacja 3D
Stopień kształcenia: II stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne
Czas trwania: 2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2023/2024

SUMA W %				36,5% 1,3% 62,2% 76,0% 64,2% 8,3% 93,3% 6,7% 85,0% 15,0%															
SUMA PUNKTÓW ECTS				43,8 1,6 74,6 91,2 77,0 10,0 112,0 8,0 102,0 18,0															
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS										
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bepośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
										e-learning	praca własna studenta								
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0		
2	N2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0	0,0	3,0		
3	N2-62-SELBRA-1	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	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	0,8	3,0	1,5	1,5		
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0		
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	0,0		
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0	3,0	0,0		
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	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	0,0	1,0	2,0	3,0		
6	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	0,0	1,2	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	1,2	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	0,8	1,0	1,0	2,0		
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	1,2	2,0	1,0	1,0		

Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	36	0	16	20	0,6	0,8	1,6	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	36	0	16	20	0,6	0,8	1,6	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-62-MODPOS-2	Modelowanie postaci	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	N2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	14	0	14	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
3	N2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci	O	4	24	0	24	0	1,0	0,0	3,0	4,0	4,0	0,0	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	0,0	3,0		3,0	0,0
5	N2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d	O	3	20	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	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	0,0	3,0		3,0	0,0
15	N2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
16	N2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
17	N2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
				ogól.	WP	EW	prak.											
1	N2-00-PRAZ1-1	Praktyka zawodowa I	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 zawodowa II	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 zawodowa III	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 zawodowa IV	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

Wydział:

Studiów Stosowanych

Kierunek:

Media kreatywne: projektowanie gier i animacji

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:

Game design

Stopień kształcenia:

II stopień

Profil:

praktyczny

Forma studiów:

stacjonarne

Czas trwania:

2 lata (4 semestry)

Obowiązuje od roku akademickiego:

2023/2024

		SUMA W %			54,3%	1,3%	44,3%	76,0%	64,2%	11,7%	90,8%	9,2%	85,0%	15,0%				
		SUMA PUNKTÓW ECTS	120		65,2	1,6	53,2	91,2	77,0	14,0	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	bepośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
								e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości		
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	
2	S2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0	0,0	3,0	
3	S2-62-SELBRA-1	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	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	1,4	3,0	1,5	1,5	
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	3,0		3,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	36	36	0	0	1,4	0,0	1,6	0,0	0,0	1,4	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	0,0	1,0	2,0	3,0	0,0
6	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	46	46	0	0	1,8	0,0	1,2	0,0	0,0	1,8	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	1,2	2,0		2,0	0,0
8	S2-62-JEZSZT-3	Język sztuk wizualnych	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,2	1,0	1,0	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	1,2	2,0		1,0	1,0

Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	50	0	30	20	1,2	0,8	1,0	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
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	0,0	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	0,0	4,0		4,0	0,0
3	S2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	5	46	0	46	0	1,8	0,0	3,2	5,0	5,0	0,0	5,0		5,0	0,0
4	S2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	5	46	0	46	0	1,8	0,0	3,2	5,0	5,0	0,0	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	0,0	4,0		4,0	0,0
6	S2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	S2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	40	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
8	S2-62-TLEVD1-3	Technical level design I	O	3	44	0	44	0	1,8	0,0	1,2	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
9	S2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	46	0	46	0	1,8	0,0	1,2	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	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	0,0	3,0		3,0	0,0
11	S2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	46	0	46	0	1,8	0,0	1,2	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
12	S2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
13	S2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
14	S2-62-TLEVD2-4	Technical level design II	O	3	44	0	44	0	1,8	0,0	1,2	3,0	3,0	0,0	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	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-00-PRAZ1-1	Praktyka zawodowa I	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 zawodowa II	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 zawodowa III	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 zawodowa IV	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

Wydział:	Studiów Stosowanych
Kierunek:	Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:	Game design
Stopień kształcenia:	II stopień
Profil:	praktyczny
Forma studiów:	niestacjonarne
Czas trwania:	2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego:	2023/2024

				SUMA W %					36,3%	1,3%	62,4%	76,0%	64,2%	8,3%	90,8%	9,2%	85,0%	15,0%	
				SUMA PUNKTÓW ECTS	120					43,5	1,6	74,9	91,2	77,0	10,0	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	bepośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
		e-learning	praca własna studenta	nauki o komunikacji społecznej i mediach		nauki o zarządzaniu i jakości													
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	O	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	
2	N2-62-FIPWM-1	Zarządzanie projektami kreatywnymi	O	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		0,0	3,0	
3	N2-62-SELBRA-1	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	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	0,8	3,0		1,5	1,5	
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	0,0	0,0	3,0		3,0	0,0	
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	0,0	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		3,0	0,0	

4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	0	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	0,0	0,8	3,0		2,0	1,0
5	N2-62-DIGART-1	Digital art.	0	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	0,0	0,0	1,0	2,0	3,0	0,0
6	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	0	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	0,0	1,2	3,0		2,0	1,0
7	N2-62-TEHNM-2	Teoria i historia nowych mediów	0	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,2	2,0		2,0	0,0
8	N2-62-JEZSZT-3	Język sztuk wizualnych	0	2	20	20	0	0	0,8	0,0	1,2	0,0	0,0	0,8	1,0	1,0	2,0	0,0
9	N2-62-MESPOL-4	Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej	0	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,2	2,0		1,0	1,0

Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	5,0		4,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	36	0	16	20	0,6	0,8	1,6	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	36	0	16	20	0,6	0,8	1,6	0,6	3,0	0,8	2,0	1,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
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	0,0	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	0,0	4,0		4,0	0,0
3	N2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	5	20	0	20	0	0,8	0,0	4,2	5,0	5,0	0,0	5,0		5,0	0,0
4	N2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	5	20	0	20	0	0,8	0,0	4,2	5,0	5,0	0,0	5,0		5,0	0,0
5	N2-62-LEVDES-2	Level design	O	4	20	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	4,0		4,0	0,0
6	N2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
7	N2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
8	N2-62-TLEVD1-3	Technical level design I	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
9	N2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
10	N2-62-QUWRIT-3	Quest writing	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
11	N2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
12	N2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
13	N2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0		3,0	0,0
14	N2-62-TLEVD2-4	Technical level design II	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	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	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-00-PRAZ1-1	Praktyka zawodowa I	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 zawodowa II	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 zawodowa III	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 zawodowa IV	ZAL	5	120	2	6	112	5,0	0,0	0,0	5,0	5,0		5,0		3,0	2,0