

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Pracownia Dyplomowa Projektowania Gier

Kod przedmiotu: GSO_30

Rodzaj przedmiotu: obieralny

Specjalność: Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

Wydział: Informatyki

Kierunek: Grafika

Poziom studiów: pierwszego stopnia – VI poziom PRK

Profil studiów: praktyczny

Forma studiów: stacjonarne/niestacjonarne

Rok: 4

Semestr: 7

Forma stacjonarna

Projekt/seminarium – 80;

Forma niestacjonarna

Projekt/seminarium – 44;

Język/i, w którym/ch realizowane są zajęcia: język polski.

Liczba punktów ECTS: 10

Osoby prowadzące:

Projekt/seminarium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przygotowania pracy dyplomowej jest wykształcenie umiejętności systematycznej pracy nad zadaniem projektem, publicznego prezentowania jego założeń, postępów w jego realizacji i otrzymywanych rezultatów, a także umożliwienie bieżącego nadzoru nad realizacją pracy dyplomowej.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Wszystkie przedmioty kierunkowe i teoretyczne objęte programem trzech lat studiów.

3. Opis form zajęć

Projekt/seminarium

• **Treści programowe :**

- Wyjaśnienie, czym jest praca dyplomowa i z jakich elementów się składa (część teoretyczna, praktyczna oraz portfolio)

- Stworzenie założeń projektu i podział prac
 - Układ rzeczowy i graficzny pracy
 - Stosowanie właściwej terminologii
 - Dobór literatury przedmiotu i właściwe jej zastosowanie
 - Analiza tematu, inspiracje, proces twórczy i efekt końcowy
 - Opracowywanie i interpretacja wyników pracy
 - Prezentacja wyników pracy w postaci prezentacji multimedialnej oraz planszy B1
 - Przygotowanie portfolio w dwóch egzemplarzach
 - Przygotowanie pracy pisemnej w trzech egzemplarzach
 - Nagranie pracy dyplomowej na nośnik CD
- **Metody dydaktyczne :**
 - Stosowana jest tradycyjna forma seminarium, w trakcie którego prezentowane są poszczególne etapy realizacji projektu.
 - Indywidualna korekta.
 - **Forma i warunki zaliczenia:**
 - Ukończenie projektu według założeń.
 - Zaakceptowanie projektu przez promotora.
 - Poprawne napisanie pracy teoretycznej.
 - Zaprojektowanie i złożenie portfolio.
 - Spełnienie wszystkich kryteriów oddania pracy dyplomowej.
 - **Wykaz literatury podstawowej :**
Dobór w zależności od wybranego tematu pracy dyplomowej
 - **Wykaz literatury uzupełniającej:**
Dobór w zależności od wybranego tematu pracy dyplomowej

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		-
		-
		-
Projekt/ seminarium	Kontakt z nauczycielem	80
	Przegląd prac o podobnej tematyce	20
	Dobór i opanowanie narzędzi realizacji	40
	Czytanie wskazanej literatury	50
	Przygotowanie do obrony	60

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	250
---	------------

Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	10
--	-----------

a. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
		-
		-
		-
Projekt/ seminarium	Kontakt z nauczycielem	44
	Przegląd prac o podobnej tematyce	26
	Dobór i opanowanie narzędzi realizacji	60
	Czytanie wskazanej literatury	50
	Przygotowanie do obrony	70

Całkowita ilość godzin aktywności studenta	250
Liczba punktów ECTS dla modułu/przedmiotu	10

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 80
 - Liczba punktów ECTS – 3,2
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 80
 - Liczba punktów ECTS – 10

b. forma niestacjonarna

- a) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 44
 - Liczba punktów ECTS – 1.8
- b) liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach o charakterze praktycznym.
 - Liczba godzin kontaktowych – 44
 - Liczba punktów ECTS – 10

6. Zakładane efekty kształcenia

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekty kształcenia dla przedmiotu	Odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia
GS_42_W01	Posiada wiedzę ze sztuki, projektowania graficznego, oraz projektowania multimedialnego dotyczącą obecnych dokonań oraz historii poszczególnych dziedzin, potrafi	K_W05 K_W13

	wykorzystać ją w procesie projektowym.	
GS_42_W02	Posiada wiedzę dotyczącą analizy tematu, planowania procesu projektowego oraz poszczególnych etapów jego realizacji.	K_W12
GS_42_U01	Posiada zakres umiejętności warsztatowych i projektowych, dba o ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę, realizuje własne pozauczelniane działania artystyczne w oparciu o swoją wyobraźnię, intuicję oraz emocjonalność, dobór koncepcji dostosowuje do potrzeb użytkownika.	K_W12 K_U12 K_U13 K_U14 K_U20 K_K04
GS_42_U02	Potrafi przygotować pracę pisemną dotyczącą swojego projektu oraz potrafi publicznie w sposób logiczny zaprezentować proces twórczy oraz efekt końcowy swoich dokonań.	K_U15 K_U16 K_U18
GS_42_K01	Posiada potrzebę ciągłego rozwoju, nauki i pogłębiania swoich umiejętności.	K_K01
GS_42_K02	Rozumie potrzebę dokonania analizy tematu, tzw. researchu przed przystąpieniem do każdego procesu projektowego, dzięki czemu potrafi w sposób zorganizowany podejść do zadań projektowych.	K_W12 K_U13 K_K03 K_K09
GS_42_K03	Potrafi realizować własne koncepcje i pomysły w oparciu o indywidualną stylistykę, potrafi adaptować się do zmieniającej się sytuacji w procesie projektowania w sposób twórczy i elastyczny.	K_K04 K_K05
GS_42_K04	Potrafi obiektywnie ocenić efekty swojej pracy oraz pracy innych, udzielić konstruktywnej krytyki, podjąć refleksję na tematy społeczne, naukowe i etyczne w swoich projektach.	K_K07
GS_42_K05	Potrafi dzięki świadomości twórczej zaprezentować w sposób profesjonalny swoje dokonania artystyczne.	K_K10

7. Odniesienie efektów kształcenia do form zajęć i sposób oceny osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia .

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Forma zajęć		Sposób sprawdzenia osiągnięcia efektu
	Wykład	Projekt/seminarium	
GS_42_W01		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_W02		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_U01		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_U02		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K01		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K02		x	Przygotowanie i realizacja zakresu

			pracy dyplomowej
GS_42_K03		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K04		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K05		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej

8. Kryteria uznania osiągnięcia przez studenta efektów kształcenia.

Efekt przedmiotowy (Symbol)	Efekt jest uznawany za osiągnięty, gdy:
GS_42_W01	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_W02	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_U01	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_U02	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K01	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K02	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K03	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K04	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_42_K05	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej