

NAZWA PRZEDMIOTU/MODUŁU KSZTAŁCENIA:

Seminarium dyplomowe projektowania gier

Kod przedmiotu: GSO_32

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: 3, 4

Semestr: 6, 7

Forma stacjonarna

Projekt/seminarium – 80 (40 + 40);

Forma niestacjonarna

Projekt/seminarium – 44 (22 + 22);

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

Liczba punktów ECTS: 10 (5 + 5)

Osoby prowadzące:

wykład:

laboratorium:

1. Założenia i cele przedmiotu:

Celem przedmiotu jest przygotowanie licencjackiej pracy dyplomowej zgodnie z wymaganiami określonymi w regulaminie studiów. Zapoznanie studenta z etapami przygotowania pracy licencjackiej, z elementami składowymi pracy dyplomowej, dokumentacją dopuszczającą do przystąpienia do obrony.

2. Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymaganiami wstępnymi:

Wszystkie przedmioty kierunkowe i teoretyczne objęte programem trzech lat studiów.

3. Opis form zajęć

a) Projekt/ seminarium

• Treści programowe :

Standardy dyplomowej artystycznej lub projektowej pracy licencjackiej.

- Określenie tematu i zakresu pracy. Ustalenie tytułu pracy.
- Przedstawienie planów pracy i referowanie koncepcji, dyskusja.
- Przedstawianie i omawianie poszczególnych tematów i etapów realizacyjnych, wskazywanie i poszukiwanie dróg rozwiązania problemów technicznych, dyskusja.
- Weryfikacja zaprezentowanych etapów pracy pod kątem ich zgodności z przyjętymi założeniami.
- **Metody dydaktyczne:**
 - Ćwiczenia seminaryjne w postaci prezentacji, omawiania i zatwierdzania koncepcji i planów realizacyjnych pracy licencjackiej, poszczególnych części i etapów praktycznej pracy licencjackiej.
 - Omawianie portfolio studenta, dokonanie wyboru prac oraz odpowiedniej formy wydawniczej.
 - Omawianie i zatwierdzanie prezentowanego podczas egzaminu dyplomowego opisu pracy oraz formy prezentacji.
 - Dyskusja z elementami prelekcji; aktywny udział studentów.
- **Forma i warunki zaliczenia :**
 - Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uczestnictwo studenta na zajęciach i realizowanie pracy dyplomowej wg uzgodnionego planu.
 - Podstawę zaliczenia i oceny stanowi przedstawienie zrealizowanych etapów pracy, ocena ich poprawności i staranności warsztatowej oraz kreatywności użytych rozwiązań.
- **Wykaz literatury podstawowej :**
Ustalana indywidualnie w zależności od tematu pracy dyplomowej
- **Wykaz literatury uzupełniającej:**
Ustalana indywidualnie w zależności od tematu pracy dyplomowej

4. Opis sposobu wyznaczania punktów ECTS

a. forma stacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia ilość godzin na zrealizowanie aktywności
Seminarium	Kontakt z nauczycielem	80
	Przygotowanie roboczej wersji rozdziałów pracy dyplomowej	65
	Przygotowanie prezentacji	40
	Realizacja ostatecznej wersji pracy dyplomowej	65

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

b. forma niestacjonarna

Forma zajęć	Formy aktywności studenta	Średnia ilość godzin na zrealizowanie aktywności
Seminarium	Kontakt z nauczycielem	44
	Przygotowanie roboczej wersji rozdziałów pracy dyplomowej	80
	Przygotowanie prezentacji	40
	Realizacja ostatecznej wersji pracy dyplomowej	86

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

5. Wskaźniki sumaryczne

a. forma stacjonarna

- 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
- 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

- liczba godzin dydaktycznych (tzw. kontaktowych) i liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich
 - Liczba godzin kontaktowych – 44
 - Liczba punktów ECTS – 1,75
- 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_39_W01	Posiada wiedzę ze sztuki, projektowania graficznego, oraz projektowania multimedialnego dotyczącą obecnych dokonań oraz historii poszczególnych dziedzin, potrafi wykorzystać ją w procesie projektowym.	K_W05 K_W13
GS_39_W02	Posiada wiedzę dotyczącą analizy tematu, planowania	K_W12

	procesu projektowego oraz poszczególnych etapów jego realizacji.	
GS_39_U01	Posiada zakres umiejętności warsztatowych i projektowych, dba o ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę, realizuje własne pozauczelniarne działania artystyczne w oparciu o swoją wyobraźnię, intuicję oraz emocjonalność, dobór koncepcji dostosowuje do potrzeb użytkownika.	K_U12 K_U13 K_U14 K_U20
GS_39_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_39_K01	Posiada potrzebę ciągłego rozwoju, nauki i pogłębiania swoich umiejętności.	K_K01
GS_39_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_K03 K_K09
GS_39_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_39_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_39_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
		Seminarium	
GS_39_W01		x	Przygotowanie i przedstawienie zakresu pracy dyplomowej
GS_39_W02		x	Przygotowanie i przedstawienie zakresu pracy dyplomowej
GS_39_U01		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_U02		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K01		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K02		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K03		x	Przygotowanie i realizacja zakresu

			pracy dyplomowej
GS_39_K04		x	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_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_39_W01	Przygotowanie i przedstawienie zakresu pracy dyplomowej
GS_39_W02	Przygotowanie i przedstawienie zakresu pracy dyplomowej
GS_39_U01	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_U02	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K01	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K02	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K03	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K04	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej
GS_39_K05	Przygotowanie i realizacja zakresu pracy dyplomowej