

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	Game design
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne i studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	180 punktów ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	1482 godzin
wymiar praktyk	960 godzin (720 zegarowych), 24 punkty ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2442 godzin
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2023/2024

I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent(-ka) studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

nauki o kulturze i religii (dziedzina n. humanistycznych) – dyscyplina wiodąca	78% punktów ECTS
nauki o sztuce (dziedzina n. humanistycznych)	22% punktów ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT(-KA):
	Wiedza:
K_W01	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie i aparat pojęciowy nauko kulturze i religii, a także wybrane zagadnienia szczegółowe z tej dyscypliny właściwe dla groznawstwa
K_W02	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie i aparat pojęciowy nauk o sztuce, a także wybrane zagadnienia szczegółowe z tej dyscypliny właściwe dla groznawstwa
K_W03	zna i rozumie związki pomiędzy poszczególnymi dyscyplinami i mediami sztuki, a także ich oddziaływanie oraz wpływ na transmedialny charakter gier
K_W04	zna i rozumie wybrane metody, techniki i narzędzia badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce, w tym zwłaszcza techniki pozyskiwania, analizy i syntetyzowania danych o grach, graczach i graniu jako praktyce kulturowej
K_W05	zna i rozumie proces projektowania gry z uwzględnieniem jego poszczególnych etapów, a także metody stosowane w projektowaniu narracji oraz rozgrywki gry cyfrowej
K_W06	rozumie rolę i znaczenie wizji i filarów gry w procesie jej projektowania, zwłaszcza dla komunikacji z klientem i wspólnego podejmowania decyzji
K_W07	zna narzędzia wspierające proces tworzenia gry, w tym zwłaszcza narzędzia służące do szybkiego prototypowania mechanik oraz ścieżek narracyjnych, a także do sporządzania dokumentacji projektowej i komunikacji zespołowej
K_W08	zna i rozumie zasady oraz sposób pracy zespołu projektującego gry, a także specyfikę ról poszczególnych jego członków
K_W09	zna i rozumie uwarunkowania ekonomiczne pracy projektowej w branży gier, w tym kulturowo-społeczny kontekst zmian zachodzących na rynkach lokalnych i globalnych
K_W10	rozumie rolę dobrych praktyk w tworzeniu gier oraz znaczenie dla branży rozrywkowej trendów estetycznych oraz technologicznych
K_W11	zna i rozumie uwarunkowania psychologiczne, społeczne i kulturowe odbioru gier zarówno na poziomie jednostkowym, jak i na poziomie zbiorowości
K_W12	zna i rozumie podstawowe przepisy prawa, w tym zwłaszcza dotyczące ochrony własności intelektualnej, regulujące produkcję, użytkowanie oraz udostępnianie gier
K_W13	zna i rozumie uwarunkowania etyczne gier, zarówno procesu ich projektowania, jak i dystrybucji oraz użytkowania

K_W14	zna i rozumie dylematy i wyzwania współczesnego świata w wymiarze lokalnym oraz globalnym, a także rolę gier jako narzędzia do projektowania i przeprowadzania zmiany kulturowej
	Umiejętności:
K_U01	potrafi stosować wiedzę i metody naukowe właściwe dla nauk o kulturze i religii do obserwacji, analizy i interpretacji zjawisk i procesów i praktyk kulturowych związanych z graniem w gry cyfrowe i analogowe
K_U02	potrafi przeprowadzić krytyczną analizę gry i dokonać jej oceny pod kątem estetycznym, etycznym oraz funkcjonalnym stosując przy tym wiedzę i metody naukowe właściwe dla nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce
K_U03	potrafi zastosować metody właściwe dla nauk o kulturze i religii z wykorzystaniem różnych metod i narzędzi, do opracowania diagnoz potrzeb użytkowników gier
K_U04	potrafi określać wizję, cele i filary gry, a także proponować zgodne z nimi rozwiązania problemów projektowych, uwzględniając przy tym ryzyka i zmienność warunków przebiegu procesu projektowania gry
K_U05	potrafi wyszukiwać, gromadzić, analizować, porządkować oraz krytycznie oceniać dane z różnych źródeł, by skutecznie realizować wizję i cele projektowanej gry
K_U06	potrafi dobierać i stosować właściwe narzędzia informatyczne, także z obszaru e-biznesu, e-commerce i e-marketingu, aby skutecznie realizować wizję i cele projektowanej gry.
K_U07	potrafi przewidywać skutki podejmowanych działań i ocenić, czy wybrane narzędzia lub strategie projektowe pozwolą na realizację wizji i celów projektowanej gry
K_U08	potrafi pracować w interdyscyplinarnym zespole, przyjmując w nim różne role, kierując się przy tym zasadami inkluzywności
K_U09	potrafi w relacjach zawodowych komunikować się — przy użyciu różnych kanałów i zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych — w sposób precyzyjny i spójny, stosując odpowiednią formę i styl wypowiedzi i uwzględniając ewentualne różnice kulturowe między interlokutorami
K_U10	potrafi tworzyć typowe prace akademickie oraz branżowe dotyczące szczegółowych zagadnień, pisząc w sposób rzeczowy, zrozumiały i ustrukturyzowany, z wykorzystaniem faktów i danych, z uwzględnieniem potrzeb odbiorcy i celu komunikacji
K_U11	potrafi przygotować oraz zaprezentować wystąpienie ustne dotyczące szczegółowych zagadnień
K_U12	potrafi brać udział w debatach, dyskutując przy tym w sposób twórczy, konstruktywny i polemiczny, z otwartością na inne perspektywy i gotowością do zmiany własnego zdania
K_U13	potrafi komunikować się w języku angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
K_U14	potrafi samodzielnie planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, jak i odpowiednio definiować priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania
K_U15	potrafi rozpoznać istotność ustawicznego uczenia się dla rozwoju osobistego i zawodowego

	Kompetencje społeczne:
K_K01	jest gotowy(-a) do krytycznej oceny posiadanej oraz zdobywanej przez siebie wiedzy w świetle przemian kultury cyfrowej, a także do przyjęcia postawy świadomego, tj. aktywnego, selektywnego i krytycznego twórcy i odbiorcy gier cyfrowych i analogowych
K_K02	jest gotowy(-a) do krytycznej oceny działań własnych z wykorzystaniem informacji zwrotnej otrzymywanej od przełożonych oraz członków zespołu, a także do oceny działań innych i dzielenia się swoją opinią
K_K03	jest gotowy(-a) do uznania znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu groznawstwa w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych związanych z projektowaniem i badaniem gier oraz do zasięgania opinii ekspertów, także z obszaru innych dyscyplin, w przypadku trudności z ich samodzielnym rozwiązaniem
K_K04	jest gotowy(-a) do inicjowania i prowadzenia projektów społecznych wykorzystujących gry komputerowe jako narzędzie zmiany społecznej
K_K05	jest gotowy(-a) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy oraz proaktywny
K_K06	jest gotowy(-a) do przestrzegania zasad etyki zawodowej projektanta gier oraz dobrych praktyk branżowych i wymagania tego od innych
K_K07	jest gotowy(-a) do wzięcia odpowiedzialności za dorobek twórców gier oraz do działania na rzecz dalszego rozwoju branży gier jako zarówno rozrywki, jak i sztuki

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE
łączna liczba punktów ECTS, jaką student(-ka) uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	155 punktów ECTS	nie określa się
łączna liczba punktów ECTS, jaką student(-ka) musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	8 punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych (Komunikacja w nowych mediach 3 ECTS, Metody badania graczy 5 ECTS); kierunek w 100% przypisany do dziedziny nauk humanistycznych	8 punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych (Komunikacja w nowych mediach 3 ECTS, Metody badania graczy 5 ECTS); kierunek w 100% przypisany do dziedziny nauk humanistycznych
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 24 punkty ECTS, 960 godzin (720 godzin zegarowych)	6 miesięcy, 24 punkty ECTS, 960 godzin (720 godzin zegarowych)
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	114 punktów ECTS	114 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru (min. 30%)	65 punktów ECTS	65 punktów ECTS
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	1482	1026
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50%	co najmniej 50 %
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2442	1986
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 90 punktów ECTS	nie przekracza 90 punktów ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS	nie dotyczy

2. ZAJĘCIA

Koncepcja programu

Koncepcja kształcenia na kierunku *Game design* została sformułowana w oparciu o misję i strategię Uczelni, które zakładają między innymi kształcenie studentów(-ek) na wysokim, międzynarodowym poziomie, zgodnie z potrzebami rynku pracy, kształtowanie ich mobilności zawodowej i umiejętności uczenia się przez całe życie, przygotowanie do aktywnej partycypacji w życiu społeczno-gospodarczym, upowszechnianie postaw innowacyjnych i przedsiębiorczych oraz tworzenie pomostów między światem nauk i biznesu. Koncepcja kształcenia zakłada włączanie w proces nauczania treści dotyczących praktycznych aspektów pracy w branży gier, dzięki czemu studenci zostają przygotowani do przyszłego działania w różnych rolach w obrębie zespołów projektowych, również w dynamicznie zmieniającym się środowisku pracy. Przygotowanie do realizacji zadań zawodowych następuje zarówno poprzez kursy kształtujące umiejętności i kompetencje z tego zakresu, jak i dzięki 6-miesięcznym praktykom odbywanym w aktywnych w branży przedsiębiorstwach przy wsparciu Biura Karier, służącego również doradztwem zawodowym. Kształcenie praktyczne oparte jest o kompleksowo zaprezentowany fundament teoretyczny z zakresu groznawstwa oraz nauk o kulturze i nauk o sztuce, oferujący umiejętności analizy gier cyfrowych, znajomość ich kulturowych kontekstów oraz praktyk rozgrywki. Interakcja pomiędzy komponentem teoretycznym i praktycznym programu oparta jest na założeniu, że ten drugi pozwala operacjonalizować wiedzę prezentowaną w ramach pierwszego, a w konsekwencji dostosowywać się do wymagań rynku gier, który podlega dynamicznym przeobrażeniom.

Dzięki realizowaniu w ramach kierunku efektów uczenia się sprzężonych z dwiema dyscyplinami – naukami o kulturze i religii oraz naukami o sztuce – możliwe jest przekazywanie studentom/kom kompleksowej wiedzy i umiejętności pozwalających nie tylko na efektywne rozpoznawanie potrzeb użytkowników gier i rozumienie kontekstów kulturowych wpływających na branżę, ale także na traktowanie gier jako złożonego układu wzajemnie uzupełniających się elementów, na które należy zwracać uwagę w procesie projektowania. Badania kulturowe umożliwiają także wprowadzenie treści kształcenia odnoszących się do zagadnień nowoczesnej cyberkultury i nowych mediów, dając przyszłym projektantom zarówno orientację w jej obiegach komunikacyjnych, jak i umiejętności dostosowania własnych projektów do wymogów dystrybucji oraz krytyki prowadzonej za pośrednictwem nowych mediów. Kulturoznawcza refleksja o produkcji gier uzupełniona zostaje o wiedzę i umiejętności z zakresu nauk o sztuce, pozwalające na traktowanie gier jako wytworu sztuki wykorzystującego liczne zabiegi estetyczne i retoryczne, które składają się na całość doświadczenia gry cyfrowej.

Celem studiów licencjackich pierwszego stopnia o profilu praktycznym na kierunku *Game design* w Wyższej Szkole Europejskiej im. ks. Józefa Tischnera jest przygotowanie absolwentów do pracy w branży związanej z produkcją, dystrybucją i badaniem gier cyfrowych. W ramach kierunku funkcjonują dwie ścieżki, które łączy wspólna pula przedmiotów ogólnouczelnianych, dotyczących ogólnej wiedzy i umiejętności związanych z analizą gier (rozumianych nie tylko jako produkt technologiczny, ale również jako tekst kultury i wytwór artystyczny), pracą w branży gier, a także dających podstawy wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce. Dodatkowo każda ze ścieżek realizuje odrębnie przedmioty zapewniające umiejętności niezbędne dla specjalistów, którzy zajmować się będą odpowiednio projektowaniem narracji oraz projektowaniem rozgrywki gier cyfrowych. Kursy realizowane w ramach kierunku dzielą się więc na następujące grupy:

- wspólne, służące przekazaniu treści związanych z wiedzą z zakresu nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce, a także groznawstwa (wykorzystującego dokonania tych dyscyplin) oraz kształceniu umiejętności polegających na wykorzystaniu tej wiedzy w praktyce;
- wspólne, dotyczące praktycznych aspektów pracy projektanta gier: zapoznające z rolami i zadaniami poszczególnych członków zespołu projektowego, przygotowania do pracy zawodowej czy projektowania gier w oparciu o analizę rynku;

- specjalnościowe dla ścieżki projektowanie narracji gier cyfrowych, kształące w zakresie wiedzy i umiejętności pozwalających na tworzenie spójnych, interesujących i odpowiadających na potrzeby odbiorcy narracje growe różnego typu, z uwzględnieniem klarownej wizji gry, kontekstów kulturowych rynku i aktualnych trendów w branży gier;
- specjalnościowe dla ścieżki projektowanie rozgrywki gier cyfrowych, kształące w zakresie wiedzy i umiejętności pozwalających na efektywne dobieranie mechanik i innych narzędzi w celu zrealizowania założonej wizji gry i stworzenia kompleksowej, interesującej i zbalansowanej rozgrywki.

Absolwent(-ka) kierunku będzie przygotowany(-a) do pracy w przedsiębiorstwach zajmujących się projektowaniem, produkcją gier cyfrowych, ich badaniem i zastosowaniem w innych branżach oraz kontynuowania edukacji na wyższym poziomie studiów. Wśród kompetencji zapewniających absolwentom konkurencyjność na rynku pracy znajdują się m.in: umiejętność analizy zjawisk oraz procesów zachodzących w kontakcie odbiorców z medium gry, a także identyfikacji i interpretacji elementarnych problemów współczesnej branży gier oraz odnoszenie ich do fundamentalnych dylematów przemysłu rozrywkowego we współczesnej cywilizacji. Równie istotne w pracy game designerów są tzw. kompetencje miękkie, dlatego też istotnym aspektem kształcenia jest rozwijanie umiejętności komunikacji – na poziomie czy to zespołowym, czy też powiązanych z prowadzeniem relacji biznesowych. Absolwenci(-tki) każdej ścieżki kształcenia będą posiadali dodatkowo umiejętności i kompetencje społeczne niezbędne do rozwijania kariery zawodowej w obszarze wybranej ścieżki.

Wymiar zajęć

Studenci(-tki) realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Analiza tekstów kultury	3
Dźwięk w grach cyfrowych	3
Estetyka i teoria sztuki	3
Fakultet	2
Gatunki gier cyfrowych	3
Gry wobec wyzwań współczesności	3
Gry stosowane (serious games)	3
Historia sztuki	3
Język angielski 1	3
Język angielski 2	3
Język angielski 3	3
Język angielski 4	3
Komunikacja w nowych mediach	3
Kulturowa analiza gier	2
Krytyka gier	3
Kulturowa historia gier	3
Larpy i gry miejskie	3
Mechaniki gier analogowych	3
Metody badania graczy	5
Podstawy krytycznego myślenia	2
Podstawy programowania 1	3
Podstawy programowania 2	3
Praktyka zawodowa 1	12

Praktyka zawodowa 2	12
Prawo autorskie	1
Projektowanie gier: podstawowe narzędzia	3
Projektowanie gier: podstawowe pojęcia	3
Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	5
Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	5
Projektowanie w oparciu o analizę rynku	3
Proseminarium	4
Rynek i branża gier	3
Seminarium dyplomowe 1	5
Seminarium dyplomowe 2	6
Silniki gier: Unity	4
Silniki gier: Unreal Engine	4
Wizualne aspekty gier cyfrowych	6
Wprowadzenie do praktyk	1
Wstęp do groznawstwa	6
Wstęp do nauk o kulturze	3
Zarządzanie karierą	1
BHP	0
Tutorial i szkolenie biblioteczne	0
Przedmioty ze ścieżki kształcenia	28
RAZEM:	180

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci(-tka) realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznie 60 godzin, 2 przedmioty po 30 godzin po 0 ECTS, zaplanowane w dwóch kolejnych semestrach.

Zajęcia do wyboru

Studenci(-tka) realizują zajęcia do wyboru w łącznym wymiarze 65 punktów ECTS.

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Fakultet	2
Seminarium dyplomowe 1	5
Seminarium dyplomowe 2	6
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	12
Przedmioty ze ścieżki kształcenia	28
RAZEM:	65

Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

W programie studiów 114 punktów ECTS przeznaczonych jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, na co składają się następujące przedmioty:

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Mechaniki gier analogowych	3
Kulturowa analiza gier	2

Krytyka gier	3
Podstawy programowania 1	3
Podstawy programowania 2	3
Prawo autorskie	1
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	12
Projektowanie gier: podstawowe narzędzia	3
Projektowanie gier: podstawowe pojęcia	3
Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	5
Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	5
Projektowanie w oparciu o analizę rynku	3
Proseminarium	4
Rynek i branża gier	3
Seminarium dyplomowe 1	5
Seminarium dyplomowe 2	6
Silniki gier: Unity	4
Silniki gier: Unreal Engine	4
Wprowadzenie do praktyk	1
Zarządzanie karierą	1
Przedmioty ze ścieżki kształcenia	28
RAZEM:	114

Zajęcia ze ścieżek kształcenia

Studenci realizują zajęcia w ramach ścieżek w kolejnych semestrach, w wymiarze:

	łącznie wymiar punktów ECTS
semestr 3	12
semestr 4	9
semestr 6	7
RAZEM:	28

Ścieżki na kierunku studiów:

- projektowanie narracji gier cyfrowych
- projektowanie rozgrywki gier cyfrowych

Studenci(-tka) realizują zajęcia ze ścieżek kształcenia zgodnie z poniższymi wymiarami:

Ścieżka kształcenia	Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
projektowanie narracji gier cyfrowych	Pisanie kreatywne	1
	Podstawy pisania scenariuszy_N	3
	Pisanie scenariuszy do gier	3
	Podstawy pisania kreatywnego_N	3
	Poetyka gier cyfrowych	3

	Projektowanie opowieści transmedialnych	3
	Podstawy projektowania poziomów_N	3
	Podstawy projektowania systemów i mechanik_N	3
	Projektowanie światoopowieści	4
	Warsztaty pisania kreatywnego	2
	RAZEM:	28
Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych	Projektowanie poziomów	1
	Podstawy pisania kreatywnego_R	3
	Podstawy pisania scenariuszy_R	3
	Podstawy projektowania poziomów_R	3
	Projektowanie gier dla urządzeń mobilnych	3
	Projektowanie interfejsu i doświadczenia użytkownika	4
	Podstawy projektowania systemów i mechanik_R	3
	Prototypowanie systemów i mechanik	3
	Retoryka proceduralna	3
	Warsztaty projektowania poziomów	2
	RAZEM:	28

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są następujące metody:

- Do oceny wiedzy:
 - praca pisemna;
 - sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - sprawdzian ustny;
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji.
- Do oceny umiejętności:
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - wykonanie ćwiczenia/zadania o charakterze praktycznym;
 - projekt indywidualny, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem;
 - projekt grupowy, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i z zastosowaniem różnych technik komunikacji;
 - projekt indywidualny, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem;
 - projekt grupowy, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem.
 - rozwiązywanie problemów;
 - dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci(-tka) realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 24 punkty ECTS i 960 godzin dydaktycznych (720 godzin zegarowych) praktyk. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta(-tkę) umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także – na wniosek studenta(-tka) – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta(-tkę), po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Zgodność charakteru wykonywanej tam pracy z założonymi dla praktyk efektami

uczenia się jest sprawdzana przed ich realizacją, a osiągnięcie zatwierdzonych w ten sposób efektów jest warunkiem uzyskania zaliczenia przedmiotu.

4. PRACA DYPLOMOWA

Student(-tka) wykonuje pracę dyplomową, która ma zaprezentować praktyczne umiejętności studenta(-tka) w zdefiniowaniu problemu, a następnie jego opisaniu i analizie oraz rozwiązaniu za pomocą poprawnie dobranych instrumentów i z wykorzystaniem wiedzy związanej z badaniami nad grami. Praca może mieć kształt projektu odpowiadającego formułą danej ścieżki studiów wraz z jego pisemnym, krytycznym omówieniem wspartym literaturą przedmiotu lub też być pracą pisemną analizującą określone zjawiska związane z tematyką projektowania gier i zawierającą aspekt praktyczno-wdrożeniowy, pozwalający na wykorzystanie wniosków w praktyce projektowej.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.

Egzamin dyplomowy jest egzaminem ustnym, na który składają się: zaprezentowanie pracy dyplomowej przez studenta(-tkę), przedstawienie przez promotora i recenzenta krótkich opinii o pracy oraz odpowiedź studenta(-tkę) na pytania: dwa dotyczące pracy dyplomowej (jedno zadane przez promotora i jedno zadane przez recenzenta) i trzy z listy pytań dyplomowych, których lista jest udostępniana studentom(-tką) wraz z instrukcją dyplomowania. Ocena z egzaminu stanowi średnią ocen przyznanych za odpowiedzi na zadane pytania. Egzamin kończy się wynikiem pozytywnym, jeśli średnia ocen za odpowiedzi na pytania wynosi przynajmniej 3,0.