

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.3

**Kod modułu:** 13- PG1A-HS.3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG-S1-HS.3 _1	Posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe historii sztuki niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej literaturę.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W08	2 2
13-PG-S1-HS.3 _2	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki.	13-PG1P-W08	2
13-PG-S1-HS.3 _3	Ma świadomość społeczno-regulacyjnej funkcji oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W05	2
13-PG-S1-HS.3 _4	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki, swobodnie porusza się w obszarze stylów i stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną).	13-PG1P-W05 13-PG1P-W06	2 2
13-PG-S1-HS.3 _5	Dysponuje wiedzą o relacjach pomiędzy stylami artystycznymi a tradycjami i praktyką twórczą.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W14	2 2
13-PG-S1-HS.3 _6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki.	13-PG1P-W14	2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Moduł ma kształtować świadomość historyczną w zakresie sztuki (renesans) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie historii sztuki w kontekście historycznym, świadomość trudności definicyjnych oraz strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zrealizowany moduł cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-HS.3_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-PG-S1-HS.3_1, 13-PG-S1-HS.3_2, 13-PG-S1-HS.3_3, 13-PG-S1-HS.3_4, 13-PG-S1-HS.3_5, 13-PG-S1-HS.3_6
13-PG-S1-HS.3_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych.	13-PG-S1-HS.3_1, 13-PG-S1-HS.3_2, 13-PG-S1-HS.3_3, 13-PG-S1-HS.3_4, 13-PG-S1-HS.3_5, 13-PG-S1-HS.3_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-HS.3_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów.	10	
13-PG-S1-HS.3_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych.	20	13-PG-S1-HS.3_w_2