

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-TKR.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TKR . 5_1	Umiejętność wnikliwej obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01	2 1
13-PG-S1-TKR . 5_2	Szeroka znajomość możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych.	13-PG1P-U02 13-PG1P-U03 13-PG1P-W02	3 4 3
13-PG-S1-TKR . 5_3	Umiejętność trafnej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U08 13-PG1P-W05	1 3 2
13-PG-S1-TKR . 5_4	Umiejętność samodzielnego przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01 13-PG1P-K02 13-PG1P-K04 13-PG1P-W05	1 3 3 2
13-PG-S1-TKR . 5_5	Umiejętność przełożenia treści literackich na język plastyczny.	13-PG1P-K06 13-PG1P-U01 13-PG1P-U10	3 2 3
13-PG-S1-TKR . 5_6	Znajomość zasad selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	13-PG1P-K02 13-PG1P-K04	3 3

		13-PG1P-U09	3
		13-PG1P-W06	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił wnikliwie zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. W oparciu o obserwowany świat i własną wrażliwość artystyczną potrafi kreować nową rzeczywistość plastyczną.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TKR.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13_EA1A_RZ.5_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TKR .5_1, 13-PG-S1-TKR .5_2, 13-PG-S1-TKR .5_3, 13-PG-S1-TKR .5_4, 13-PG-S1-TKR .5_5, 13-PG-S1-TKR .5_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-TKR.5_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13_EA1A_RZ.5_w_1