

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: OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.3
Kod modułu: 13-PG-S1-OP.3
1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-OP.3 _1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01	1 1
13-PG-S1-OP.3 _2	Umiejętność zaawansowanego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	13-PG1P-U01 13-PG1P-U02 13-PG1P-W07	1 3 2
13-PG-S1-OP.3 _3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U08 13-PG1P-W05	2 3 2
13-PG-S1-OP.3 _4	Umiejętność przełożenie na język cyfrowy obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01 13-PG1P-W05	1 2
13-PG-S1-OP.3 _5	Podstawowa umiejętność pracy w przestrzeni dwu oraz trójwymiarowej.	13-PG1P-K06 13-PG1P-U06 13-PG1P-W02	3 3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język cyfrowego obrazu. Będzie poznawał zarówno narzędzia tradycyjne jak i cyfrowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-OP.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-OP.3_1, 13-PG-S1-OP.3_2, 13-PG-S1-OP.3_3, 13-PG-S1-OP.3_4, 13-PG-S1-OP.3_5

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-OP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	30	13-PG-S1-OP.3_w_1