

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.1

**Kod modułu:** 13-PG-S1-OP.1

**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.1 _1	Podstawowa umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01	1 1
13-PG-S1-OP.1 _2	Umiejętność poprawnego, podstawowego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	13-PG1P-U01 13-PG1P-U02 13-PG1P-W07	1 3 2
13-PG-S1-OP.1 _3	Umiejętność podstawowej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U08 13-PG1P-W05	2 3 2
13-PG-S1-OP.1 _4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01 13-PG1P-W05	1 2
13-PG-S1-OP.1 _5	Podstawowa umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	13-PG1P-K06 13-PG1P-U06 13-PG1P-W02	3 3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie poznawał podstawowe narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.

<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu: 13-PG-S1-TKR.1, 13-PG-S1-TKR.2.
--------------------------	--

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
13-PG-S1-OP.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-OP.1_1, 13-PG-S1-OP.1_2, 13-PG-S1-OP.1_3, 13-PG-S1-OP.1_4, 13-PG-S1-OP.1_5

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
13-PG-S1-OP.1_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.1_w_1