

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-ZS.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-ZS.2 _1	Świadomości społecznych kontekstów sztuki.	W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-ZS.2 _2	Znajomość metod gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	W6-PG2P-U08	2
		W6-PG2P-W07	2
		W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.2 _3	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu teorii narracji.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.2 _4	Znajomość strategii narracyjnych dwudziestego wieku.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W08	2
W6-PG-S2-ZS.2 _5	Znajomość podstawowych zjawisk, pojęć i terminologii związanych z historią i rozwojem sztuki filmowej.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W07	4

3. Opis modułu

Opis	Student uzyska wiedzę i umiejętności dotyczące zagadnień związanych z teorią narracji i fabuły dzieła. Będzie potrafił poprawnie identyfikować rodzaje narracji w dziele sztuki. Będzie posiadał umiejętność stosowania różnych strategii narracyjnych we współczesnym dziele sztuki. Student nabędzie również umiejętność przełożenia posiadanej wiedzy i kompetencji na język własnej wypowiedzi twórczej. Posiada znajomość elementów kultury popularnej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-ZS.2_w_1	Praca pisemna	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść ćwiczeń i wskazaną literaturę. Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	W6-PG-S2-ZS.2_1, W6-PG-S2-ZS.2_2, W6-PG-S2-ZS.2_3, W6-PG-S2-ZS.2_4, W6-PG-S2-ZS.2_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	
W6-PG-S2-ZS.2_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia prowadzące do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiające problematykę omawianą w dostępnej literaturze Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę. Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	W6-PG-S2-ZS.2_w_1