

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), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.1

**Kod modułu:** W6-PG-S2-PK.1

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PK.1 _1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	1 3
W6-PG-S2-PK.1 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PK.1 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PK.1 _4	Posiada podstawową umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	2 2
W6-PG-S2-PK.1 _5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-PG2P-U02	3

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny w autorskich grafikach koncepcyjnych. Będzie poznawał różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PK.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.1_1, W6-PG-S2-PK.1_2, W6-PG-S2-PK.1_3, W6-PG-S2-PK.1_4, W6-PG-S2-PK.1_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-PK.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	45	W6-PG-S2-PK.1_w_1