

1. Field of study	Computer Game Graphics
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term), 2024/2025 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

Module: PRACOWNIA KONCEPTOWANIA CZ.3

Module code: W6-PG-S2-PK.3

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-PK.3 _1	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w grach komputerowych.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-U01	2 3
W6-PG-S2-PK.3 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PK.3 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W08	3
W6-PG-S2-PK.3 _4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	3 3
W6-PG-S2-PK.3 _5	Umie realizować zaawansowane projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	W6-PG2P-U02	4
W6-PG-S2-PK.3 _6	Posiada i samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację autorskich projektów koncepcyjnych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-U07	3 4
W6-PG-S2-PK.3 _7	Posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	W6-PG2P-U06	3

3. Module description

Description	Student będzie potrafił zaobserwować, zanalizować oraz zinterpretować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język grafiki koncepcyjnej. Będzie rozwijał różne metody pracy, wzbogacał język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu. Student będzie przygotowany do pracy w zespole i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.
--------------------	---

Prerequisites	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-PK.2
----------------------	---------------------------------

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-PK.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-PK.3_1, W6-PG-S2-PK.3_2, W6-PG-S2-PK.3_3, W6-PG-S2-PK.3_4, W6-PG-S2-PK.3_5, W6-PG-S2-PK.3_6, W6-PG-S2-PK.3_7

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
W6-PG-S2-PK.3_fs_1	practical classes	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.3_w_1