

<b>1.</b>	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
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: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1**
**Kod modułu: W6-PG-S2-TDNP.1**
**1. Liczba punktów ECTS: 3**

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
W6-PG-S2-TDNP.1_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-TDNP.1_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W04	4 4
W6-PG-S2-TDNP.1_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U03 W6-PG2P-W08	4 4
W6-PG-S2-TDNP.1_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	W6-PG2P-U02	3
W6-PG-S2-TDNP.1_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	W6-PG2P-K03 W6-PG2P-U05	3 3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język plastyki w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał narzędzia malarskie i graficzne oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
<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-TDNP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-TDNP.1_1, W6-PG-S2-TDNP.1_2, W6-PG-S2-TDNP.1_3, W6-PG-S2-TDNP.1_4, W6-PG-S2-TDNP.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-TDNP.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-TDNP.1_w_1