

1.	<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: DIGITAL ART CZ.4**
**Kod modułu: W6-PG-S2-DA.4**
**1. Liczba punktów ECTS: 1**

<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-DA.4_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice projektowej.	W6-PG2P-W03	3
W6-PG-S2-DA.4_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-DA.4_3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W05	4 5
W6-PG-S2-DA.4_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-K01	4
W6-PG-S2-DA.4_5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	W6-PG2P-U03	4
W6-PG-S2-DA.4_6	Potrafi w sposób krytyczny ocenić własne działania twórcze oraz inne działania z zakresu grafiki cyfrowej oraz szeroko pojętej kultury.	W6-PG2P-K06	3
W6-PG-S2-DA.4_7	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	W6-PG2P-U07	4
W6-PG-S2-DA.4_8	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	W6-PG2P-W02	3

**3. Opis modułu**

<b>Opis</b>	Realizacja modułu pozwala studentowi na rozwój możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego. Umożliwia znalezienie środków wyrazu artystycznego w oparciu o różne metody komputerowego kształtowania obrazu.
-------------	--

<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu W6-PG-S2-DA.3.
--------------------------	----------------------------------

#### 4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-DA.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	W6-PG-S2-DA.4_1, W6-PG-S2-DA.4_2, W6-PG-S2-DA.4_3, W6-PG-S2-DA.4_4, W6-PG-S2-DA.4_5, W6-PG-S2-DA.4_6, W6-PG-S2-DA.4_7, W6-PG-S2-DA.4_8

#### 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-DA.4_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-DA.4_w_1