

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

Moduł kształcenia: TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-TKR.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TKR . 4_1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01	2
		13-PG1P-U01	1
13-PG-S1-TKR . 4_2	Poznanie możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych.	13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	3
13-PG-S1-TKR . 4_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W05	2
13-PG-S1-TKR . 4_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-W05	2
13-PG-S1-TKR . 4_5	Umiejętność przełożenia treści literackich na język plastyczny.	13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U01	2
		13-PG1P-U10	3
13-PG-S1-TKR . 4_6	Znajomość zasad selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	13-PG1P-K01	3
		13-PG1P-K02	3

		13-PG1P-U09	3
		13-PG1P-W06	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. W oparciu o obserwowany świat i własną wrażliwość artystyczną kreować nową rzeczywistość plastyczną.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TKR.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TKR .4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TKR .4_1, 13-PG-S1-TKR .4_2, 13-PG-S1-TKR .4_3, 13-PG-S1-TKR .4_4, 13-PG-S1-TKR .4_5, 13-PG-S1-TKR .4_6

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	
13-PG-S1-TKR.4_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S1-TKR .4_w_1