

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia: PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.2**
**Kod modułu: 13-PG-S1-PP.2**
**1. Liczba punktów ECTS: 2**

<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>
13-PG-S1-PP.2 _1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01	1 2
13-PG-S1-PP.2 _2	Rozumienie związku środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie i w przestrzeni.	13-PG1P-W01 13-PG1P-W02	3 2
13-PG-S1-PP.2 _3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U08 13-PG1P-W04	1 3 3
13-PG-S1-PP.2 _4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01 13-PG1P-K02 13-PG1P-W04	1 2 3

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student umiejętnie posługuje się środkami wyrazu artystycznego, poznaje rodzaje kompozycji i potrafi samodzielnie wykorzystać zdobytą wiedzę w komponowaniu poszczególnych elementów na płaszczyźnie obrazu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu 13-PG-S1-PP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PP.2_1, 13-PG-S1-PP.2_2, 13-PG-S1-PP.2_3, 13-PG-S1-PP.2_4

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-PP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, 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.	15	13-PG-S1-PP.2_w_1