

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.4

**Kod modułu:** 13-PG-S1-OP.4

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

<b>2. Zakładane efekty kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG-S1-OP.4 _1	Umiejętność trafnej obserwacji otaczającego świata.	PG1P_K01 PG1P_U01	1 1
13-PG-S1-OP.4 _2	Umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	PG1P_U01 PG1P_U02 PG1P_W07	1 3 2
13-PG-S1-OP.4 _3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	PG1P_K01 PG1P_U08 PG1P_W05	2 3 2
13-PG-S1-OP.4 _4	Zaawansowana umiejętność przełożenie na język cyfrowy obserwacji i doświadczeń.	PG1P_K01 PG1P_W05	1 2
13-PG-S1-OP.4 _5	Zaawansowana umiejętność pracy w przestrzeni dwu oraz trójwymiarowej.	PG1P_K06 PG1P_U06 PG1P_W02	3 3 2

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język cyfrowego obrazu. Będzie poznawał zarówno narzędzia tradycyjne jak i cyfrowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Realizacja modułu 13-PG-S1-OP.3

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

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów kształcenia
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S1-OP.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	30	13-PG-S1-OP.4_w_1