

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

**Moduł kształcenia:** DIGITAL ART CZ.2

**Kod modułu:** 13-PG-S2-DA.2

**1. Liczba punktów ECTS:** 3

<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-S2-DA.2_1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	PG2P-W02	2
13-PG-S2-DA.2_2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	PG2P-W05	2
13-PG-S2-DA.2_3	Potrąfi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-U02 PG2P-W05	4 5
13-PG-S2-DA.2_4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	PG2P-K01	4
13-PG-S2-DA.2_5	Potrąfi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	PG2P-K01	3
13-PG-S2-DA.2_6	Potrąfi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-K06	3
13-PG-S2-DA.2_7	Potrąfi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	PG2P-U07	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Celem przedmiotu jest odnajdywanie i rozwijanie możliwości działań kreatywnych w obszarze multimedialnych i dalsze pogłębianie doświadczeń i wiedzy z zakresu multimedialnych.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-DA.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-DA.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DA.2_1, 13-PG-S2-DA.2_2, 13-PG-S2-DA.2_3, 13-PG-S2-DA.2_4, 13-PG-S2-DA.2_5, 13-PG-S2-DA.2_6, 13-PG-S2-DA.2_7

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-S2-DA.2_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	13-PG-S2-DA.2_w_1