

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
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.4

Kod modułu: 13-PG-S2-DA.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-DA.4_1	Posiada świadomości społecznych metafor i technologii.	PG2P-K02	2
13-PG-S2-DA.4_2	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	PG2P-W03	2
13-PG-S2-DA.4_3	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.4_4	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-U03 PG2P-W05	4 5
13-PG-S2-DA.4_5	Posiada wysoki stopień samoświadomości artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	PG2P-K01	4
13-PG-S2-DA.4_6	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	PG2P-K01	3
13-PG-S2-DA.4_7	Potrafi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	PG2P-K06	3
13-PG-S2-DA.4_8	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	PG2P-U07	4
13-PG-S2-DA.4_9	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	PG2P-W02	2

3. Opis modułu	
Opis	Student potrafi świadomie eksperymentować z różnymi cyfrowymi technikami kreacji artystycznej. Świadomie operuje językiem plastycznym, eksperymentuje z materiałem plastycznym.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-DA.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S2-DA.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-DA.4_1, 13-PG-S2-DA.4_2, 13-PG-S2-DA.4_3, 13-PG-S2-DA.4_4, 13-PG-S2-DA.4_5, 13-PG-S2-DA.4_6, 13-PG-S2-DA.4_7, 13-PG-S2-DA.4_8, 13-PG-S2-DA.4_9

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.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	13-PG-S2-DA.4_w_1