

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: PRACOWNIA KREATYWNA CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-PK.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PK.2 _1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań we współpracy z innymi osobami.	PG2P-U03	2
13-PG-S2-PK.2 _2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	PG2P-W05	3
13-PG-S2-PK.2 _3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	PG2P-U06	3
13-PG-S2-PK.2 _4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	PG2P-U07	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne we współdziałaniu w grupie.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S2-PK.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

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

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-PK.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.	15	13-PG-S2-PK.2_w_1