

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2018/2019 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** PRACOWNIA ARTYSTYCZNA D 2

**Kod modułu:** 13-PG-S1-PAD.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PAD.2_1	Jak w module podstawowym		

3. Opis modułu	
<b>Opis</b>	Moduł Pracownia artystyczna D 2 jest identyczny (za wyjątkiem kodów) z odpowiednim modułem podstawowym na kierunku Edukacja artystyczna w zakresie sztuki muzycznej. Odpowiedni moduł zostanie zaproponowany jako moduł do wyboru na początku danego semestru. Opis szczegółowy jak w module podstawowym.
<b>Wymagania wstępne</b>	Jak w module podstawowym

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG-S1-PAD.2_w_1	Jak w module podstawowym	Jak w module podstawowym	13-PG-S1-PAD.2_1

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-PAD.2_fs_1	ćwiczenia	Jak w module podstawowym.	30	Jak w module podstawowym.	30	13-PG-S1-PAD.2_w_1