

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

**Moduł kształcenia:** Sztuka współczesna cz.3

**Kod modułu:** 13-PG2P-SW3

**1. Liczba punktów ECTS:** 2

<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-PG2P-SW3-1	Świadomości postaw teoretycznych oraz metodologii badawczych dotyczących szerokiego zakresu kultury zwanego „kulturą popularną”	K_W03	3
13-PG2P-SW3-2	Umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji	K_U07	3
13-PG2P-SW3-3	Znajomość elementów kultury popularnej, z których rozrywka interaktywna czerpie najczęstsze inspiracje	K_W03 K_W07	2 2
13-PG2P-SW3-4	Znajomość podstawowych zjawisk, pojęć i terminologii związanych z historią i rozwojem sztuki filmowej	K_W03 K_W07	3 4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student posiada wiedzę dotyczącą zagadnień związanych z kulturą popularną oraz filmem. Potrafi poprawnie identyfikować dzieło filmowe. Posiada znajomość elementów kultury popularnej. Student potrafi również umiejętnie przełożyć posiadaną wiedzę i kompetencje na język własnej wypowiedzi twórczej.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu Sztuka współczesna cz.2

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty kształcenia modułu</b>
13-PG2P-SW3-w-1	Kolokwium pisemne	Weryfikacja wskazanego fragmentu wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-SW3-1, 13-PG2P-SW3-2, 13-PG2P-SW3-3, 13-PG2P-SW3-4

13-PG2P-SW3-w-2	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG2P-SW3-1, 13-PG2P-SW3-2, 13-PG2P-SW3-3, 13-PG2P-SW3-4
13-PG2P-SW3-w-3	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta	13-PG2P-SW3-1, 13-PG2P-SW3-2, 13-PG2P-SW3-3, 13-PG2P-SW3-4

**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	
SW3-fs-1	ćwiczenia	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci)	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę	30	13-PG2P-SW3-w-2