

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:** Pracownia kreatywna cz.1

**Kod modułu:** 13-PG2P-PK1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PK1-1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań	K_U03	2
13-PG2P-PK1-2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni	K_W05	3
13-PG2P-PK1-3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji	K_U06	3
13-PG2P-PK1-4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń	K_U07	3

### 3. Opis modułu

<b>Opis</b>	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne.
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań wstępnych.

### 4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PK1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PK1-1, 13-PG2P-PK1-2, 13-PG2P-PK1-3, 13-PG2P-PK1-4

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	
PK1-fs-1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	30	13-PG2P-PK1-w-1