

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

Moduł kształcenia: Grafika cyfrowa cz.2

Kod modułu: 13-PG2P-GC2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GC2-1	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	K_W02	2
13-PG2P-GC2-2	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej w zakresie grafiki cyfrowej, które umożliwiają mu swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	K_W05	2
13-PG2P-GC2-3	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	K_U02 K_W05	4 5
13-PG2P-GC2-4	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	K_K01	4
13-PG2P-GC2-5	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	K_K01	3
13-PG2P-GC2-6	Potrafi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	K_K06	3
13-PG2P-GC2-7	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	K_U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Realizacja modułu pozwala studentowi na poznanie możliwości realizacji zamierzeń twórczych z wykorzystaniem warsztatu cyfrowego. Umożliwia znalezienie środków wyrazu artystycznego w oparciu o metody komputerowego kształtowania obrazu.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Grafika cyfrowa cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GC2-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GC2-1, 13-PG2P-GC2-2, 13-PG2P-GC2-3, 13-PG2P-GC2-4, 13-PG2P-GC2-5, 13-PG2P-GC2-6, 13-PG2P-GC2-7

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	
GC2-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	90	13-PG2P-GC2-w-1