

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.4

Kod modułu: 13-PG2P-GC4

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-GC4-1	Posiada świadomości społecznych metafor i technologii	K_K06	2
13-PG2P-GC4-2	Posiada poszerzoną wiedzę na temat klasycznych i nowoczesnych technik graficznych oraz sposobach ich wykorzystania w grafice cyfrowej.	K_W03	2
13-PG2P-GC4-3	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-GC4-4	Potrafi realizować zaawansowane i indywidualne - wyrażające osobowość twórczą - projekty artystyczne w zakresie grafiki cyfrowej i nowoczesnych mediów graficznych.	K_U03 K_W05	4 5
13-PG2P-GC4-5	Posiada wysoki stopień samoświadomości i artystycznej, w obszarze artystycznej grafiki cyfrowej.	K_K01	4
13-PG2P-GC4-6	Potrafi podejmować samodzielne decyzje twórcze, świadomie realizować własne wizje artystyczne.	K_K01	3
13-PG2P-GC4-7	Potrafi przewidywać efekty estetyczne i treściowe swoich realizacji w obrębie warsztatu nowoczesnych mediów graficznych.	K_K06	3
13-PG2P-GC4-8	Ma świadomość konieczności ciągłego doskonalenia umiejętności warsztatowych w zakresie grafiki cyfrowej, tak by realizować własne koncepcje artystyczne.	K_U07	4
13-PG2P-GC4-9	Potrafi czerpać inspirację z różnych wzorców artystycznych i kulturowych i transponować ją na język grafiki cyfrowej.	K_W02	2

3. Opis modułu	
Opis	Student potrafi świadomie eksperymentować z różnymi cyfrowymi technikami kreacji artystycznej. Świadomie operuje językiem plastycznym, eksperymentuje z materia plastyczną.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu Grafika cyfrowa cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-GC4-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-GC4-1, 13-PG2P-GC4-2, 13-PG2P-GC4-3, 13-PG2P-GC4-4, 13-PG2P-GC4-5, 13-PG2P-GC4-6, 13-PG2P-GC4-7, 13-PG2P-GC4-8, 13-PG2P-GC4-9

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	
GC4-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-GC4-w-1