

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: Pracownia artystyczna do wyboru (B) cz.1

Kod modułu: 13-PG2P-PDWB1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG2P-PDWB1-1	Posiada szczegółową wiedzę w zakresie obszarów sztuki i nauki oraz ich wzajemnych relacji, zależności i powiązań niezbędną do podejmowania różnych działań interdyscyplinarnych.	K_W03	2
13-PG2P-PDWB1-2	Świadomie i konsekwentnie kreuje swoją osobowość twórczą, przenosząc doświadczenia zdobyte w pracowni i wykorzystując nowe medium.	K_U03 K_W04	2 4
13-PG2P-PDWB1-3	Jest przygotowany do pracy i współpracy w zespołach w ramach wspólnych działań artystycznych, organizacji wystaw oraz innych działań promujących sztukę i kulturę artystyczną	K_K03	4
13-PG2P-PDWB1-4	Kompetentnie i odpowiedzialnie podchodzi do prezentacji własnej twórczości oraz występów promujących sztukę	K_U10	4
13-PG2P-PDWB1-5	Ma świadomość i potrzebę dalszego rozwijania i doskonalenia własnych kompetencji	K_U06	3
13-PG2P-PDWB1-6	Posiada umiejętność organizacji pracy zespołowej w ramach realizacji wspólnych działań artystycznych	K_U05	3
13-PG2P-PDWB1-7	Jest zdolny do samodzielnego integrowania nabytej wiedzy w ramach głównego przedmiotu specjalnościowego i pokrewnych przedmiotów artystycznych	K_U07	4
13-PG2P-PDWB1-8	Jest zdolny do organizowania i podejmowania kompleksowych, w tym interdyscyplinarnych projektów artystycznych łączących poznane dyscypliny sztuki	K_U03	2

3. Opis modułu

Opis	
-------------	--

	Celem przedmiotu jest wzbogacanie doświadczeń artystycznych w pracowni o odmiennym charakterze od głównej specjalności. Wykorzystywanie związków i różnic pomiędzy kontynuowanymi równoległe pracowniami. Poszukiwanie niekonwencjonalnych zastosowań technicznych i technologicznych w pracy artystycznej. Doskonalenie warsztatu plastycznego, ogólnej wrażliwości i świadomości artystycznej
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG2P-PDWB1-w-1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG2P-PDWB1-1, 13-PG2P-PDWB1-2, 13-PG2P-PDWB1-3, 13-PG2P-PDWB1-4, 13-PG2P-PDWB1-5, 13-PG2P-PDWB1-6, 13-PG2P-PDWB1-7, 13-PG2P-PDWB1-8

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	
PDWB1-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- PDWB1-w-1