

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

Moduł kształcenia: Techniki rysunkowe cz.2

Kod modułu: 13-PG1P-TR2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-TR2_1	Rozwinięta umiejętność obserwacji otaczającego świata	K_K01 K_U01	1 3
13-PG1P-TR2_2	Szeroka znajomość możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_U02 K_U03 K_W02	3 4 3
13-PG1P-TR2_3	Umiejętność samodzielnej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01 K_W05	1 1
13-PG1P-TR2_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_W05	1

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił wnikliwie zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. Będzie poznawał narzędzia rysunkowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-TR2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	

			13-PG1P-TR2_1, 13-PG1P-TR2_2, 13-PG1P-TR2_3, 13-PG1P-TR2_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	
TR2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci)	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego	15	13-PG1P-TR2_w_1