

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: Rysunek kreatywny cz.2

Kod modułu: 13-PG1P-RK2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-RK2_1	Umiejętność wnikliwej obserwacji otaczającego świata	K_K01	2
		K_U01	1
13-PG1P-RK2_2	Szeroka znajomość możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych	K_U02	3
		K_U03	4
		K_W02	3
13-PG1P-RK2_3	Umiejętność trafnej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji	K_K01	1
		K_U08	3
		K_W05	2
13-PG1P-RK2_4	Umiejętność samodzielnego przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K02	3
		K_K04	3
		K_W05	2
13-PG1P-RK2_5	Umiejętność przełożenia treści literackich na język plastyczny	K_K06	3
		K_U01	2
		K_U10	3
13-PG1P-RK2_6	Znajomość zasad selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy	K_W06	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił wnikliwie zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. W oparciu o obserwowany świat i własną wrażliwość artystyczną potrafi kreować nową rzeczywistość plastyczną.
Wymagania wstępne	Posiada wiedzę i umiejętności dotyczące technik rysunkowych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-RK2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-RK2_1, 13-PG1P-RK2_2, 13-PG1P-RK2_3, 13-PG1P-RK2_4, 13-PG1P-RK2_5, 13-PG1P-RK2_6

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	
RK2_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	60	13-PG1P-RK2_w_1