

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: Formowanie obiektu

Kod modułu: 13-PG1P-FO

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-FO_1	Umiejętność obserwacji	K_K01 K_U01 K_W03	1 3 3
13-PG1P-FO_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych	K_K04 K_U06	3 2
13-PG1P-FO_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni	K_K01 K_U08 K_W05	1 3 2
13-PG1P-FO_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01 K_K06 K_W05	1 3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje podstawy modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna podstawowe zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim i potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
13-PG1P-FO_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-FO_1, 13-PG1P-FO_2, 13-PG1P-FO_3, 13-PG1P-FO_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	
FO_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	55	13-PG1P-FO_w_1