

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: Kompozycja cz.1

Kod modułu: 13-PG1P-KO1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-KO1_1	Podstawowa umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-KO1_2	Podstawowa umiejętność rozumienia związku środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie i w przestrzeni	K_W01	3
		K_W02	2
13-PG1P-KO1_3	Podstawowa umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni	K_K01	1
		K_U08	3
		K_W05	3
13-PG1P-KO1_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K02	2
		K_W05	3

3. Opis modułu	
Opis	Student posługuje się środkami wyrazu artystycznego, poznaje podstawowe rodzaje kompozycji i potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę w komponowaniu poszczególnych elementów na płaszczyźnie obrazu.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-KO1_1, 13-PG1P-KO1_2, 13-PG1P-KO1_3, 13-PG1P-KO1_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	
KO1_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	30	KO1_w_1