

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
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.2

**Kod modułu:** 13-PG1P-KO2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty kształcenia modułu			
kod	opis	efekty kształcenia kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-KO2_1	Umiejętność obserwacji	K_K01	1
		K_U01	2
13-PG1P-KO2_2	Rozumienie związku środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie i w przestrzeni	K_W01	3
		K_W02	2
13-PG1P-KO2_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni	K_K01	1
		K_U08	3
		K_W05	3
13-PG1P-KO2_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń	K_K01	1
		K_K02	2
		K_W05	3

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

4. Sposoby weryfikacji efektów kształcenia modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty kształcenia modułu
KO2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG1P-KO2_1, 13-PG1P-KO2_2, 13-PG1P-KO2_3, 13-PG1P-KO2_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	
KO2_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	KO2_w_1