

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2019/2020 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA KREATYWNA CZ.1
Kod modułu: 13-PG-S2-KR.1
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-KR.1_1	Umiejętność kreatywnego rozwiązywania stawianych zadań.	13-PG2P-U03	2
13-PG-S2-KR.1_2	Rozumienie związku środków wyrazu artystycznego w czasie i przestrzeni.	13-PG2P-W05	3
13-PG-S2-KR.1_3	Umiejętność autorskiej analizy i interpretacji.	13-PG2P-U02	3
13-PG-S2-KR.1_4	Umiejętność przełożenie na język autorskiej wypowiedzi własnych obserwacji i doświadczeń.	13-PG2P-U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił umiejętnie rozwiązywać zadania wykorzystując różnorodne narzędzia i techniki artystyczne.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-KR.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-KR.1_1, 13-PG-S2-KR.1_2, 13-PG-S2-KR.1_3, 13-PG-S2-KR.1_4

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
13-PG-S2-KR.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S2-KR.1_w_1