

1.	<b>Nazwa kierunku</b>	<b>projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej</b>
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 KONCEPTOWANIA CZ.2**
**Kod modułu: 13-PG-S2-PK.2**
**1. Liczba punktów ECTS: 4**

<b>2. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się kierunku</b>	<b>stopień realizacji (skala 1-5)</b>
13-PG-S2-PK.2 _1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG2P-K01 13-PG2P-U01	2 3
13-PG-S2-PK.2 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	13-PG2P-W01	4
13-PG-S2-PK.2 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	13-PG2P-W08	3
13-PG-S2-PK.2 _4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG2P-K01 13-PG2P-W05	3 3
13-PG-S2-PK.2 _5	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	13-PG2P-U02	4

<b>3. Opis modułu</b>	
<b>Opis</b>	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny w autorskich grafikach koncepcyjnych. Będzie poznawał różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu.
<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-PK.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S2-PK.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PK.2_1, 13-PG-S2-PK.2_2, 13-PG-S2-PK.2_3, 13-PG-S2-PK.2_4, 13-PG-S2-PK.2_5

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-PK.2_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.	45	13-PG-S2-PK.2_w_1