

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 KONCEPTOWANIA CZ.3

**Kod modułu:** 13-PG-S2-PK.3

**1. Liczba punktów ECTS:** 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-PK.3 _1	Posiada rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie, realizowanie i wyrażanie własnych koncepcji artystycznych w grach komputerowych.	13-PG2P-K01 13-PG2P-U01	2 3
13-PG-S2-PK.3 _2	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą artystycznej realizacji gier.	13-PG2P-W01	4
13-PG-S2-PK.3 _3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	13-PG2P-W08	3
13-PG-S2-PK.3 _4	Posiada umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji oraz przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG2P-K01 13-PG2P-W05	3 3
13-PG-S2-PK.3 _5	Umie realizować zaawansowane projekty artystyczne w zakresie grafiki koncepcyjnej.	13-PG2P-U02	4
13-PG-S2-PK.3 _6	Posiada i samodzielnie rozwija umiejętności warsztatowe umożliwiające realizację autorskich projektów koncepcyjnych.	13-PG2P-U02 13-PG2P-U07	3 4
13-PG-S2-PK.3 _7	Posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych.	13-PG2P-U06	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować, zanalizować oraz zinterpretować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język grafiki koncepcyjnej. Będzie rozwijał różne metody pracy, wzbogacał język wypowiedzi plastycznej niezbędny w wyrażeniu własnej prezentacji wizualnej projektu. Student będzie przygotowany do pracy w zespole i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole.

<b>Wymagania wstępne</b>	Zaliczenie modułu 13-PG-S2-PK.2
--------------------------	---------------------------------

<b>4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu</b>			
<b>kod</b>	<b>nazwa (typ)</b>	<b>opis</b>	<b>efekty uczenia się modułu</b>
13-PG-S2-PK.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S2-PK.3_1, 13-PG-S2-PK.3_2, 13-PG-S2-PK.3_3, 13-PG-S2-PK.3_4, 13-PG-S2-PK.3_5, 13-PG-S2-PK.3_6, 13-PG-S2-PK.3_7

<b>5. Rodzaje prowadzonych zajęć</b>						
<b>kod</b>	<b>rodzaj prowadzonych zajęć</b>			<b>praca własna studenta</b>		<b>sposoby weryfikacji efektów uczenia się</b>
	<b>nazwa</b>	<b>opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>opis</b>	<b>liczba godzin</b>	
13-PG-S2-PK.3_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.3_w_1