

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: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S2-TDNP.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S2-TDNP.2_1	Zna narzędzia oraz różnorodne środki techniczne i koncepcje artystyczne niezbędne w pracy na płaszczyźnie obrazu.	13-PG2P-W02	3
13-PG-S2-TDNP.2_2	Realizuje własne koncepcje artystyczne łącząc wiedzę i umiejętności poznane na przedmiotach kierunkowych.	13-PG2P-U02 13-PG2P-W04	4 4
13-PG-S2-TDNP.2_3	Zna i rozumie wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	13-PG2P-U03 13-PG2P-W08	4 4
13-PG-S2-TDNP.2_4	Umie realizować własne projekty artystyczne w zakresie projektowania gier.	13-PG2P-U02	3
13-PG-S2-TDNP.2_5	Wykorzystuje poznaną wiedzę i umiejętności praktyczne w realizacji zespołowych projektów artystycznych.	13-PG2P-K03 13-PG2P-U05	3 3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język plastyki w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał narzędzia malarskie i graficzne oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

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