

CZĘŚĆ A: PROGRAM STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej [Games and Virtual Reality Design]
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)
8.	Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	<p>Studia w zakresie Produkcji Rozrywki Interaktywnej (SPRINT) to wspólna inicjatywa kilku wydziałów Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, działających we współpracy z firmami branży gier komputerowych w celu wzbogacenia oferty dydaktycznej uczelni o specjalności kształcące poszukiwanych na rynku pracy specjalistów. Dwie specjalności studiów i jeden kierunek, działające pod wspólną nazwą projektu SPRINT, kształcić będą informatyków (SPRINT-CODE), grafików komputerowych gier (SPRINT-ART) i twórców narracji (SPRINT-WRITE).</p> <p>Dynamicznie rozwijająca się w Polsce branża gier komputerowych od początków swego istnienia cierpi na niedostatki kadrowe. Ekonomiczne znaczenie branży podkreślić może fakt, że budżety produkcji polskich gier komputerowych niejednokrotnie znacznie przewyższają budżety polskich produkcji filmowych, zaś za dynamicznym corocznym wzrostem sektora nie nadąża rynek pracy, na którym zapotrzebowanie na specjalistów świadczących usługi w zakresie pre-produkcji, produkcji i postprodukcji rozrywki interaktywnej rośnie proporcjonalnie do rozwoju branży.</p> <p>Dotychczasowa praktyka zatrudnienia w branży gier komputerowych wskazuje więc na systemowe braki w kształceniu kadry przez polskie instytucje edukacyjne. Firmy sektora poszukują pracowników głównie wśród entuzjastów gier komputerowych, których wykształcenie kierunkowe nie zawsze odpowiada konkretnym potrzebom branży, wymuszając intensywne i kosztowne szkolenia kadry. W odpowiedzi na te potrzeby powstała koncepcja studiów wyższych, oferujących kierunkowe specjalistyczne wykształcenie. Biorąc pod uwagę powyższe uwarunkowania, kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej (SPRINT-ART) ze specjalnością Grafika komputerowa gier i jego treści programowe wpisują się znakomicie w strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego, dlatego że:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poprzez kształcenie poszukiwanych specjalistów w bezpośredni sposób wychodzą na przeciw oczekiwaniom rynku pracy (Cele operacyjne 2, CO3.2.), - w ramach praktyk nawiązana zostanie bezpośrednia współpraca z przedsiębiorstwami z branży gier komputerowych (Cele operacyjne 3, CO3.1.), - w trakcie procesu kształcenia szczególna uwaga zwrócona zostanie na umożliwienie studentom posługiwania się najnowszymi technologiami i na ustawiczne wdrażanie aktualnych rozwiązań technicznych (Cel operacyjny CO3.3.), - już teraz zaobserwować można znaczne zainteresowanie tym nowatorskim i interdyscyplinarnym kierunkiem zarówno ze strony potencjalnych kandydatów, jak i interesariuszy zewnętrznych, co w dalszej perspektywie powinno przyczynić się do dalszego umacniania wizerunku Uniwersytetu Śląskiego, jako uczelni idącej z duchem czasu (Cele operacyjne 3, CO3.6.)
9.	Liczba semestrów	6
10.	Tytuł zawodowy	licencjat
11.	Specjalności	grafika komputerowa gier [Computer Games Graphics]
12.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
13.	Procentowy udział dyscyplin naukowych lub artystycznych w	<ul style="list-style-type: none"> [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%

	kształceniu (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	
14.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	grafika komputerowa gier: • [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	180
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	33%
17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	174
18.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	22
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	Student od roku I studiów realizuje wybrane moduły specjalnościowe. W ramach przedmiotów określonych w planie studiów realizuje dyplom licencjacki. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia. Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów kształcenia przewidzianych w programie kształcenia oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej.
20.	Organizacja procesu uzyskania dyplomu	Licencjacka praca dyplomowa na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej składa się z dwóch części realizowanych pod opieką jednego promotora: 1. Dyplomowego projektu artystycznego — spójnych ideowo i artystycznie projekt gry lub jej fragmentu, wykonanych na specjalności Grafika Komputerowa Gier w ramach modułów wskazanych w planie studiów. Dyplomowy projekt artystyczny musi uwzględniać charakter kierunku oraz specjalności. Powinien być wykonany na wysokim poziomie technologicznym i artystycznym świadczącym o świadomości twórczej i biegłości warsztatowej autora.

	<p>Projekt artystyczny jest recenzowany.</p> <p>2. Pracy pisemnej nawiązującej tematem do realizowanego dyplomowego projektu artystycznego, stanowiącej formę pogłębionego autokomentarza pozwalającej umieścić pracę praktyczną w ogólnym kontekście artystycznym, kulturowym, cywilizacyjnym, naukowym i społecznym. Objętość pracy około 36000 znaków (20 stron znormalizowanych).</p> <p>Możliwe jest powołanie promotora pomocniczego.</p> <p>Praca pisemna jest recenzowana.</p> <p>Egzamin licencjacki odbywa się zarówno w formie prezentacji artystycznej jak i zawiera część ustną. Odbywa się przed komisją egzaminacyjną w skład której wchodzi — — przewodniczący, promotor i recenzent oraz promotor pomocniczy (jeśli jest powołany).</p> <p>Przewodniczącym komisji zostaje przedstawiciel Dyrekcji Instytutu lub wyznaczony samodzielny pracownik naukowo–dydaktyczny.</p> <p>Dyplomant w czasie egzaminu dokonuje prezentacji pracy artystycznej w formie wystawy lub prezentacji multimedialnej i jej omówienia.</p> <p>Student otrzymuje pytania od promotora (promotorów) i recenzenta.</p> <p>Podstawa do obliczenia ostatecznego wyniku studiów wynika z Regulaminu Studiów UŚ. Stanowią ją:</p> <p>średnia arytmetyczna ze wszystkich ocen końcowych modułów uzyskanych w ciągu całego okresu studiów w tym ocen niedostatecznych;</p> <p>oceny z wychowania fizycznego nie są wliczane do średniej;</p> <p>ocena z pracy ustalona na podstawie ocen promotora (promotorów) i recenzenta,</p> <p>ocena z egzaminu dyplomowego ustalona na podstawie ocen cząstkowych uzyskanych na tym egzaminie.</p> <p>Ostateczny wynik stanowi sumę $\frac{1}{2}$ oceny wymienionej w pkt 1 oraz $\frac{1}{4}$ każdej z ocen wymienionych w pkt 2 i 3. Jeśli ocena wymieniona w pkt 1 jest niższa niż 3,0, ostateczny wynik nie może być wyższy od dostatecznego. 3.</p> <p>W dyplomie ukończenia studiów wpisuje się ostateczny wynik studiów obliczony zgodnie z zasadą:</p> <p>do 3,25 – dostateczny;</p> <p>3,26 do 3,75 – dostateczny plus;</p> <p>3,76 do 4,25 – dobry;</p> <p>4,26 do 4,60 – dobry plus;</p> <p>4,61 do 4,90 – bardzo dobry;</p> <p>od 4,91 – celujący</p>
21.	<p>Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki</p>

		<p>Celem praktyki zawodowej jest: poszerzanie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem sztuk plastycznych w działalności zawodowej; kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej; przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy. Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa. Praktyka zawodowa jest obowiązkowa i obejmuje łącznie 720 godzin i 24 pkt ECTS. Podstawą do zaliczenia praktyki zawodowej jest przedstawienie stosownych dokumentów: wypełnionym drukiem porozumienia o organizacji praktyki zawodowej studentów Uniwersytetu Śląskiego; skierowaniem na praktykę zawodową; oświadczeniem zobowiązującym studenta do przestrzegania dyscypliny pracy i przepisów BHP; wypełnionym raportem o przebiegu praktyk zawodowych. Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Instytutu Sztuk Plastycznych, Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji w Cieszynie. Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji. Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię — student, organizuje je we własnym zakresie. Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku lub wybranej specjalności. Zaliczenie z oceną praktyk zawodowych określają zasady zapisane w module praktyk zawodowych i potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów. Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. Za praktykę będącą częścią programu studiów przypisuje się określoną liczbę punktów ECTS. Dziekan może zaliczyć praktykę na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej studenta w kraju lub za granicą, zgodnej z profilem kształcenia na kierunku studiów/specjalności wykonywanej w okresie nie krótszym niż określony w planie studiów lub innej działalności np. w ramach projektów naukowych. Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.</p>
22.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	24
23.	<p>Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać:</p> <ul style="list-style-type: none"> • na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; • na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne 	142
24.	Ogólna charakterystyka kierunku	

		Ogólnym celem kształcenia na kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej jest wykształcenie absolwenta z tytułem licencjata oraz przygotowanie go do prowadzenia samodzielnej działalności w dziedzinie projektowania gier i przestrzeni wirtualnej. Uzyskane wykształceniu pozwoli mu na otwarcie drogi do dalszego kształcenia na studiach drugiego stopnia oraz rozwijania własnej indywidualności. Dzięki uzyskaniu wiedzy i umiejętności bardzo poszukiwanych na rynku pracy zdobędzie możliwość zatrudnienia w szybko rozwijającym się rynku gier i rozrywki interaktywnej, a także w agencjach reklamowych czy instytucjach kultury. Szeroki zakres uzyskanych przez absolwenta kompetencji pozwoli na obszerne spektrum przyszłej działalności zawodowej.
25.	Ogólna charakterystyka specjalności	Program specjalności Grafika komputerowa gier funkcjonuje na kierunku o profilu praktycznym, przygotowującym do zawodu grafika w przemyśle gier komputerowych. Specjalność Grafika komputerowa gier łączy w sobie zarówno kompetencje z zakresu grafiki artystycznej i projektowania graficznego z naciskiem na znajomość warsztatu grafiki komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efektów specjalnych, oświetlenia, tekstur, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry). Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)

CZĘŚĆ B: EFEKTY UCZENIA SIĘ

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Kod efektu uczenia się kierunku	Efekty uczenia się Po ukończeniu studiów pierwszego stopnia o profilu praktycznym na kierunku studiów projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej absolwent:	Kody charakterystyk II stopnia PRK do których odnosi się efekt kierunkowy
WIEDZA		
13-PG1P-W01	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą warsztatu związanego z realizacją elementów gier	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W02	Posiada wiedzę dotyczącą teorii sztuki i środków ekspresji artystycznej	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W03	Posiada wiedzę, dotyczącą warsztatu powiązanego z różnymi dyscyplinami artystycznymi, niezbędną do projektowania gier	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W04	Zna i rozumie podstawowe linie rozwojowe w historii sztuki i antropologii kultury	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W05	Zna literaturę z zakresu historii sztuki i antropologii kultury	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W06	Posiada wiedzę dotyczącą związków tradycji twórczych ze stylami w różnych dziedzinach sztuki	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W07	Zna problematykę animacji komputerowej	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W08	Zna problematykę grafiki komputerowej	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W09	Zna problematykę technologii gier	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W10	Ma wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów związanych z wykonywaniem zawodu projektanta gier komputerowych	2018_P6S_WK, 2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W11	Jest świadomy rozwoju technologicznego związanego z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	2018_P6S_WK, 2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W12	Zna powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami realizowanych projektów	2018_dz.szt._P6S_WG
13-PG1P-W13	Posiada znajomość sprzętu elektronicznego i komputerowego do projektowania i realizacji elementów gier	2018_dz.szt._P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI		
13-PG1P-U01	Umie tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U02	Dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do realizowania własnych koncepcji artystycznych	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U03	Umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu w różnych obszarach projektowania gier	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U04	umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów gier i ich komponentów	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U05	Umie podejmować samodzielne i niezależne decyzje odnośnie realizacji własnych projektów gier i ich komponentów	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW

13-PG1P-U06	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego gier	2018_P6S_UO
13-PG1P-U07	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji gier i ich komponentów	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U08	Posiada techniki i umiejętności świadomego samodoskonalenia w warsztacie projektanta gier i przestrzeni wirtualnej	2018_dz.szt._P6S_UU, 2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U09	Posiada umiejętności w zakresie realizowania własnych działań twórczych opartych na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	2018_dz.szt._P6S_UW
13-PG1P-U10	Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat różnych działań twórczości artystycznej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł	2018_dz.szt._P6S_UK
13-PG1P-U11	Ma umiejętności językowe w zakresie dziedzin sztuki i dyscyplin artystycznych, właściwych dla kierunku grafiki komputerowej gier zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	2018_dz.szt._P6S_UK
13-PG1P-U12	Zna formy zachowań związanych z publicznymi prezentacjami swoich dokonań	2018_dz.szt._P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
13-PG1P-K01	Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować potrzebne informacje	2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K02	Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K03	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K04	Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K05	Posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K06	Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K07	W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowania	2018_dz.szt._P6S_KK
13-PG1P-K08	Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań plastycznych, artystycznych oraz w obszarze szeroko rozumianej kultury	2018_dz.szt._P6S_KK, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K09	Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K10	Umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K11	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K12	W sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych jak również własnych działań artystycznych	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K13	W sposób świadomy i profesjonalny umie zaprezentować własną działalność artystyczną	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K14	Umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier	2018_dz.szt._P6S_KO, 2018_dz.szt._P6S_KR
13-PG1P-K15	Zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	2018_dz.szt._P6S_KO

CZĘŚĆ C: PLAN STUDIÓW

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	2022/2023

Specjalność: grafika komputerowa gier

BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok			II rok			III rok		
				Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3		
								W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	ANIMACJA CZ.1	PL	Z	45		45	5		45	5						
2	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1	PL	Z	30		30	4		30	4						
3	STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3		30	3						
4	TECHNIKI 3D CZ.1	PL	Z	45		45	5		45	5						
5	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.1	PL	Z	45		45	5		45	5						
6	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	2		45	2						
7	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1	PL	E	30	30		1	30		1						
8	ANIMACJA CZ.2	PL	Z	45		45	4				45	4				
9	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2	PL	Z	30		30	4				30	4				
10	PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.1	PL	Z	30		30	2				30	2				
11	STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3				30	3				
12	TECHNIKI 3D CZ.2	PL	Z	45		45	5				45	5				
13	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.2	PL	Z	45		45	4				45	4				
14	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	2				45	2				
15	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2	PL	Z	30	30		1			30	1					
16	ANIMACJA CZ.3	PL	Z	45		45	3						45	3		
17	OBRAZOWANIE PRZESTRZENI, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	4						30	4		
18	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3	PL	Z	30		30	4						30	4		
19	PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.2	PL	Z	45		45	2						45	2		
20	STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3						30	3		
21	TECHNIKI 3D CZ.3	PL	Z	45		45	3						45	3		
22	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.3	PL	Z	45		45	3						45	3		
23	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	45		45	2						45	2		
24	ANIMACJA CZ.4	PL	Z	45		45	3								45	3
25	OBRAZOWANIE PRZESTRZENI, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3							30	3	
26	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4	PL	Z	30		30	3							30	3	
27	PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.3	PL	Z	45		45	2							45	2	
28	STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2							30	2	
29	TECHNIKI 3D CZ.4	PL	Z	45		45	3							45	3	

BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

BŁOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH								I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS																		
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
30	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.4	PL	Z	45		45	2											45	2						
31	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	2											45	2						
32	ANIMACJA, TECHNIKI 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 5 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	2														45	2			
33	OBRAZOWANIE PRZESTRZENI, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 5 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3														30	3			
34	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.5	PL	Z	30		30	2														30	2			
35	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 5 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	90		90	8														90	8			
36	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.5	PL	Z	45		45	2														45	2			
37	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 5 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	45		45	2														45	2			
38	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 6 SEMESTR *[zobacz opis poniżej]	*	*	105		105	9																	105	9
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH:				1590	60	1530	122	30	240	25	30	270	25	0	315	24	0	315	20	0	285	19	0	105	9

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH								I rok						II rok						III rok					
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E
1	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.1	PL	E	30	15	15	2	15	15	2															
2	UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.1	PL	E	15	15		1	15		1															
3	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.2	PL	E	30	15	15	2				15	15	2												
4	UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.2	PL	E	15	15		1				15		1												
5	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.3	PL	E	30	15	15	2							15	15	2									
6	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1	PL	E	30	15	15	2							15	15	2									
7	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.4	PL	E	30	15	15	2										15	15	2						
8	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2	PL	E	30	15	15	2										15	15	2						
9	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.5	PL	E	30	15	15	2													15	15	2			
10	SEMINARIUM LICENCJACKIE CZ.1	PL	Z	30		30	3														30	3			
11	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.3	PL	E	30	15	15	2													15	15	2			
12	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.6	PL	E	30	15	15	2																15	15	2
13	SEMINARIUM LICENCJACKIE CZ.2	PL	Z	30		30	3																	30	3
RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH:				360	165	195	26	30	15	3	30	15	3	30	30	4	30	30	4	30	60	7	15	45	5

BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH

BŁOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH											I rok						II rok						III rok					
											rodzaj zajęć						semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4		
Lp.	Nazwa modułu	Język wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1	PL	Z	30		30	0		30																			
2	WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2	PL	Z	30		30	0					30																
3	JĘZYK OBCY CZ.1	PL	Z	30		30	2		30	2																		
4	JĘZYK OBCY CZ.2	PL	Z	30		30	2					30	2															
5	JĘZYK OBCY CZ.3	PL	Z	30		30	2								30	2												
6	JĘZYK OBCY CZ.4	PL	E	30		30	2											30	2									
7	PRAKTYKI	PL	Z	120		120	4											120	4									
8	PRAKTYKI	PL	Z	120		120	4														120	4						

9	PRAKTYKI																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																												</
---	----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności grafika komputerowa gier.

*** Grupy modułów**

ANIMACJA, TECHNIKI 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 5 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
ANIMACJA CZ.5	PL	Z		45	2
TECHNIKI 3D CZ.5	PL	Z		45	2

OBRAZOWANIE PRZESTRZENI, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:						
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.						
Moduły:						
DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.1	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
	PL	Z		30	4	
OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		30	4	

OBRAZOWANIE PRZESTRZENI, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:						
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.						
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	3	
OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	3	

OBRAZOWANIE PRZESTRZENI, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 5 SEMESTR

Opis:						
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.						
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		30	3	
OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		30	3	

PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 5 SEMESTR

Opis:
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru.

Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		90	8
PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		90	8

PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 6 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru. Jest to kontynuacja pracowni dyplomowej wybranej w semestrze 5.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		105	9
PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		105	9

STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		30	3
PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		30	3

STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	3
PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		30	3

STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		30	3
PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		30	3

STORYBOARDY, LEVEL DESIGN- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		30	2
PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		30	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1	PL	Z		45	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2	PL	Z		45	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.3	PL	Z		45	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.4	PL	Z		45	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 5 SEMESTR

Opis:					
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.					
Moduły:	Język wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.5	PL	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.5	PL	Z		45	2

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

CZĘŚĆ D: OPIS MODUŁÓW

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-AN.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN .1 _1	Podstawowa umiejętność zastosowania animacji poklatkowej.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-W01	3 3 3
13-PG-S1-AN .1 _2	Znajomość podstawowej terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu animacji poklatkowej.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W06	3 3
13-PG-S1-AN .1 _3	Umiejętność użycia podstawowych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej.	13-PG1P-K14 13-PG1P-U01 13-PG1P-W09	2 3 3
13-PG-S1-AN .1 _4	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego z nich korzystania.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06 13-PG1P-W06	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji poklatkowej. Zna i rozumie podstawowe zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-AN.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN .1_1, 13-PG-S1-AN .1_2, 13-PG-S1-AN .1_3, 13-PG-S1-AN .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-S1-AN.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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.	30	13-PG-S1-AN.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-AN.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN .2 _1	Znajomość i umiejętność zastosowania podstawowych rodzajów animacji takich jak animacja poklatkowa, automatyczna itp.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-W01	3 3 3
13-PG-S1-AN .2 _2	Znajomość podstawowej terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu różnego rodzaju animacji.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W06	3 3
13-PG-S1-AN .2 _3	Umiejętność użycia podstawowych narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej.	13-PG1P-K14 13-PG1P-U01 13-PG1P-W09	2 3 3
13-PG-S1-AN .2 _4	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06 13-PG1P-W06	3 3 3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił przełożyć na język ruchomego obrazu zaobserwowaną otaczającą rzeczywistość wykorzystując poznane techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-AN.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-AN.	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

2_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN .2_1, 13-PG-S1-AN .2_2, 13-PG-S1-AN .2_3, 13-PG-S1-AN .2_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-S1-AN.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, 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.	30	13-PG-S1-AN.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-AN.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN.3_1	Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-K12 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	3 4 3 2
13-PG-S1-AN.3_2	Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W06	4 4 3
13-PG-S1-AN.3_3	Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps).	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 4 2
13-PG-S1-AN.3_4	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D.	13-PG1P-K14 13-PG1P-W06	4 3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił w sposób podstawowy przenieść na trójwymiarowe obiekty zaobserwowany, rzeczywisty ruch obiektów ożywionych jak i nieożywionych wykorzystując poznane podstawowe techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-AN.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN.3_1, 13-PG-S1-AN.3_2, 13-PG-S1-AN.3_3, 13-PG-S1-AN.3_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-S1-AN.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-AN.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-AN.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN.4_1	Podstawowa wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-K12 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	3 4 3 2
13-PG-S1-AN.4_2	Podstawowa umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W06	4 4 3
13-PG-S1-AN.4_3	Podstawowa umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps).	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 4 2
13-PG-S1-AN.4_4	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem mechaniki obiektu 3D.	13-PG1P-K14 13-PG1P-W06	4 3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił przenieść na trójwymiarowe obiekty zaobserwowany, rzeczywisty ruch obiektów ożywionych jak i nieożywionych wykorzystując poznane techniki animacji. Zna i rozumie zasady montażu filmowego i potrafi je zastosować w autorskim dziele plastycznym.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-AN.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-AN.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN.4_1, 13-PG-S1-AN.4_2, 13-PG-S1-AN.4_3, 13-PG-S1-AN.4_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-S1-AN.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-AN.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ANIMACJA CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-AN.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-AN.5_1	Znajomość terminologii wykorzystywanej przy tworzeniu zarówno animacji 2D jak i 3D.	13-PG1P-K14 13-PG1P-W06	3 3
13-PG-S1-AN.5_2	Umiejętność użycia narzędzi edycyjnych w stworzonej sekwencji animowanej zarówno animacji 2D jak i 3D.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W09	2 3
13-PG-S1-AN.5_3	Wiedza i umiejętność konstruowania odpowiedniego typu szkieletu wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-K12 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	3 4 3 2
13-PG-S1-AN.5_4	Umiejętność budowania systemu obiektów kontrolujących szkielet wirtualnego modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W06	4 4 3
13-PG-S1-AN.5_5	Umiejętność prawidłowego oklejania siatki modelu (enveloping) na szkielet i dokonania odpowiedniej korekty siatki wirtualnego modelu (weight maps).	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 4 2
13-PG-S1-AN.5_6	Znajomość podstawowych zasad montażu filmowego i umiejętność świadomego i kreatywnego z nich korzystania.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06 13-PG1P-W06	3 3 3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił przełożyć na język animacji zaobserwowaną rzeczywistość, odwzorować rzeczywisty ruch obiektów, zarówno ożywionych jak i nieożywionych. Student będzie potrafił również zinterpretować w animacji zastaną rzeczywistość. Zna i rozumie zasady montażu filmowego, które potrafi zastosować w autorskim dziele plastycznym.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-AN.4, 13-PG-S1-T3D.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-AN.5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-AN.5_1, 13-PG-S1-AN.5_2, 13-PG-S1-AN.5_3, 13-PG-S1-AN.5_4, 13-PG-S1-AN.5_5, 13-PG-S1-AN.5_6

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-S1-AN.5_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-AN.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-DP.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-DP.1 _1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-DP.1 _2	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-DP.1 _3	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K08	3
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-DP.1 _4	Poznanie możliwości narzędzi rysunkowych w projektowaniu postaci.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	2
13-PG-S1-DP.1 _5	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych.	13-PG1P-K09	3
		13-PG1P-W08	2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-TKR.1, 13-PG-S1-TKR.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-DP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-DP.1_1, 13-PG-S1-DP.1_2, 13-PG-S1-DP.1_3, 13-PG-S1-DP.1_4, 13-PG-S1-DP.1_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-S1-DP.1_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	13-PG-S1-DP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-DP.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-DP.2 _1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-DP.2 _2	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-DP.2 _3	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K08	3
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-DP.2 _4	Poznanie możliwości narzędzi rysunkowych w projektowaniu postaci.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	2
13-PG-S1-DP.2 _5	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych.	13-PG1P-K09	3
		13-PG1P-W08	2

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-DP.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-DP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-DP.2_1, 13-PG-S1-DP.2_2, 13-PG-S1-DP.2_3, 13-PG-S1-DP.2_4, 13-PG-S1-DP.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-S1-DP.2_w_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	13-PG-S1-DP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-DP.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-DP.3 _1	Posiada umiejętność modelowania wirtualnego obiektu trójwymiarowego przystosowanego do animacji.	13-PG1P-K01	3
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-W01	2
13-PG-S1-DP.3 _2	Posiada umiejętność tworzenia postaci w twórczy i nowatorski sposób, które od strony formalnej odpowiadają treści animacji.	13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-U04	5
		13-PG1P-W06	2
13-PG-S1-DP.3 _3	Posiada umiejętność tworzenia charakteru stworzonej postaci przez nadanie jej oryginalnych cech personalnych.	13-PG1P-K09	3
		13-PG1P-W08	2
13-PG-S1-DP.3 _4	Posiada umiejętność pracy w zespole projektującym postacie do gier komputerowych.	13-PG1P-K03	4
		13-PG1P-U06	3
		13-PG1P-W06	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować postać w oparciu o dokumentację i scenariusz gry posługując się umiejętnościami plastycznymi i wiedzą z zakresu historii sztuki, kultury, psychologii, anatomii i rysunku.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-DP.	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

3_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-DP.3_1, 13-PG-S1-DP.3_2, 13-PG-S1-DP.3_3, 13-PG-S1-DP.3_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-S1-DP.3_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	13-PG-S1-DP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.1

Kod modułu: 13- PG1A-HS.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-HS.1_1	Posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe historii sztuki niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej literaturę.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W06	2 2
13-PG-S1-HS.1_2	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki.	13-PG1P-W06	2
13-PG-S1-HS.1_3	Ma świadomość społeczno-regulacyjnej funkcji oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-HS.1_4	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki, swobodnie porusza się w obszarze stylów i stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną).	13-PG1P-W04 13-PG1P-W05	2 2
13-PG-S1-HS.1_5	Dysponuje wiedzą o relacjach pomiędzy stylami artystycznymi a tradycjami i praktyką twórczą.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W12	2 2
13-PG-S1-HS.1_6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki.	13-PG1P-W12	2

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma kształtować świadomość historyczną w zakresie sztuki (prehistoria, starożytność) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie historii sztuki w kontekście historycznym, świadomość trudności definicyjnych oraz strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-HS.1_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-PG-S1-HS.1_1, 13-PG-S1-HS.1_2, 13-PG-S1-HS.1_3, 13-PG-S1-HS.1_4, 13-PG-S1-HS.1_5, 13-PG-S1-HS.1_6
13-PG-S1-HS.1_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych.	13-PG-S1-HS.1_1, 13-PG-S1-HS.1_2, 13-PG-S1-HS.1_3, 13-PG-S1-HS.1_4, 13-PG-S1-HS.1_5, 13-PG-S1-HS.1_6

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-S1-HS.1_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów.	10	13-PG-S1-HS.1_w_1
13-PG-S1-HS.1_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych.	20	13-PG-S1-HS.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.2

Kod modułu: 13- PG1A-HS.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-S1-HS.2_1	Posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe historii sztuki niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej literaturę.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W06	2 2
13-PG-S1-HS.2_2	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki.	13-PG1P-W06	2
13-PG-S1-HS.2_3	Ma świadomość społeczno-regulacyjnej funkcji oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-HS.2_4	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki, swobodnie porusza się w obszarze stylów i stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną).	13-PG1P-W04 13-PG1P-W05	2 2
13-PG-S1-HS.2_5	Dysponuje wiedzą o relacjach pomiędzy stylami artystycznymi a tradycjami i praktyką twórczą.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W12	2 2
13-PG-S1-HS.2_6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki.	13-PG1P-W12	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma kształtować świadomość historyczną w zakresie sztuki (średniowiecze) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie historii sztuki w kontekście historycznym, świadomość trudności definicyjnych oraz strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-HS.2_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach	13-PG-S1-HS.2_1, 13-PG-S1-HS.2_2, 13-PG-S1-HS.2_3, 13-PG-S1-HS.2_4, 13-PG-S1-HS.2_5, 13-PG-S1-HS.2_6
13-PG-S1-HS.2_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych	13-PG-S1-HS.2_1, 13-PG-S1-HS.2_2, 13-PG-S1-HS.2_3, 13-PG-S1-HS.2_4, 13-PG-S1-HS.2_5, 13-PG-S1-HS.2_6

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-S1-HS.2_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów.	10	13-PG-S1-HS.2_w_1
13-PG-S1-HS.2_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych.	20	13-PG-S1-HS.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.3

Kod modułu: 13- PG1A-HS.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-HS.3_1	Posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe historii sztuki niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej literaturę.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W06	2 2
13-PG-S1-HS.3_2	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki.	13-PG1P-W06	2
13-PG-S1-HS.3_3	Ma świadomość społeczno-regulacyjnej funkcji oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-HS.3_4	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki, swobodnie porusza się w obszarze stylów i stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną).	13-PG1P-W04 13-PG1P-W05	2 2
13-PG-S1-HS.3_5	Dysponuje wiedzą o relacjach pomiędzy stylami artystycznymi a tradycjami i praktyką twórczą.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W12	2 2
13-PG-S1-HS.3_6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki.	13-PG1P-W12	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma kształtować świadomość historyczną w zakresie sztuki (renesans) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie historii sztuki w kontekście historycznym, świadomość trudności definicyjnych oraz strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł cz.2

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-HS.3_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-PG-S1-HS.3_1, 13-PG-S1-HS.3_2, 13-PG-S1-HS.3_3, 13-PG-S1-HS.3_4, 13-PG-S1-HS.3_5, 13-PG-S1-HS.3_6
13-PG-S1-HS.3_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych.	13-PG-S1-HS.3_1, 13-PG-S1-HS.3_2, 13-PG-S1-HS.3_3, 13-PG-S1-HS.3_4, 13-PG-S1-HS.3_5, 13-PG-S1-HS.3_6

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-S1-HS.3_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów.	10	13-PG-S1-HS.3_w_1
13-PG-S1-HS.3_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych.	20	13-PG-S1-HS.3_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.4

Kod modułu: 13- PG1A-HS.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-HS.4_1	Posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe historii sztuki niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej literaturę.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W06	2 2
13-PG-S1-HS.4_2	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki.	13-PG1P-W06	2
13-PG-S1-HS.4_3	Ma świadomość społeczno-regulacyjnej funkcji oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-HS.4_4	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki, swobodnie porusza się w obszarze stylów i stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną).	13-PG1P-W04 13-PG1P-W05	2 2
13-PG-S1-HS.4_5	Dysponuje wiedzą o relacjach pomiędzy stylami artystycznymi a tradycjami i praktyką twórczą.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W12	2 2
13-PG-S1-HS.4_6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki.	13-PG1P-W12	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma kształtować świadomość przemian historycznych i stylistycznych w sztuce (barok i XIX wiek) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie sztuki w kontekście bieżących wydarzeń, świadomość trudności definicyjnych oraz strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł cz.3

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-HS.4_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-PG-S1-HS.4_1, 13-PG-S1-HS.4_2, 13-PG-S1-HS.4_3, 13-PG-S1-HS.4_4, 13-PG-S1-HS.4_5, 13-PG-S1-HS.4_6
13-PG-S1-HS.4_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych.	13-PG-S1-HS.4_1, 13-PG-S1-HS.4_2, 13-PG-S1-HS.4_3, 13-PG-S1-HS.4_4, 13-PG-S1-HS.4_5, 13-PG-S1-HS.4_6

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-S1-HS.4_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów.	10	13-PG-S1-HS.4_w_1
13-PG-S1-HS.4_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych.	20	13-PG-S1-HS.4_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.5

Kod modułu: 13- PG1A-HS.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-HS.5_1	Posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe historii sztuki niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej literaturę.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W06	2 2
13-PG-S1-HS.5_2	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki.	13-PG1P-W06	2
13-PG-S1-HS.5_3	Ma świadomość społeczno-regulacyjnej funkcji oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-HS.5_4	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki, swobodnie porusza się w obszarze stylów i stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną).	13-PG1P-W04 13-PG1P-W05	2 2
13-PG-S1-HS.5_5	Dysponuje wiedzą o relacjach pomiędzy stylami artystycznymi a tradycjami i praktyką twórczą.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W12	2 2
13-PG-S1-HS.5_6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki.	13-PG1P-W12	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma kształtować świadomość przemian historycznych i stylistycznych w sztuce nowoczesnej (XIX/XIX i I poł. XX w.) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie sztuki w kontekście bieżących wydarzeń, świadomość trudności definicyjnych oraz strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł cz.4

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-HS.5_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-PG-S1-HS.5_1, 13-PG-S1-HS.5_2, 13-PG-S1-HS.5_3, 13-PG-S1-HS.5_4, 13-PG-S1-HS.5_5, 13-PG-S1-HS.5_6
13-PG-S1-HS.5_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych.	13-PG-S1-HS.5_1, 13-PG-S1-HS.5_2, 13-PG-S1-HS.5_3, 13-PG-S1-HS.5_4, 13-PG-S1-HS.5_5, 13-PG-S1-HS.5_6

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-S1-HS.5_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów.	10	13-PG-S1-HS.5_w_1
13-PG-S1-HS.5_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych.	20	13-PG-S1-HS.5_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ.6

Kod modułu: 13- PG1A-HS.6

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-HS.6_1	Posiada wiedzę z zakresu historii sztuki, tradycji i stylów w sztuce oraz teorii sztuki, zna podstawowe nurty rozwojowe historii sztuki niezbędną do rozumienia tradycji i dziejów kultury artystycznej literaturę.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W06	2 2
13-PG-S1-HS.6_2	Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki.	13-PG1P-W06	2
13-PG-S1-HS.6_3	Ma świadomość społeczno-regulacyjnej funkcji oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-HS.6_4	Dysponuje wiedzą niezbędną do problemowego oglądu dziejów sztuki oraz oceny stylistycznej wytworów sztuki, swobodnie porusza się w obszarze stylów i stylistyki dzieła (znajomość artefaktów - wizualna i poparta wiedzą teoretyczną).	13-PG1P-W04 13-PG1P-W05	2 2
13-PG-S1-HS.6_5	Dysponuje wiedzą o relacjach pomiędzy stylami artystycznymi a tradycjami i praktyką twórczą.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W12	2 2
13-PG-S1-HS.6_6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych metodach analizy i interpretacji dzieła sztuki oraz strategiach definiowania sztuki.	13-PG1P-W12	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma kształtować świadomość przemian historycznych i stylistycznych w sztuce najnowszej (2 poł XX wieku, i XXI w.) i pozwolić na zrozumienie skomplikowanej sytuacji dawnej kultury artystycznej, w tym umiejętność odbioru i analizy dzieł sztuki jako tekstów kultury oraz analizy ich struktury formalnej, rozumienie sztuki w kontekście bieżących wydarzeń, świadomość trudności definicyjnych oraz strategie definiowania wytworu artystycznego, metodologiczne uwarunkowania dyskursu, znajomość faktografii, umiejętność problemowego oglądu dziejów sztuki oraz ocenę stylistyczną i chronologiczną dzieła.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł cz.5

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-HS.6_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości dziejów sztuki oraz artefaktów artystycznych oraz zagadnień związanych z interpretacją dzieła sztuki w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-PG-S1-HS.6_1, 13-PG-S1-HS.6_2, 13-PG-S1-HS.6_3, 13-PG-S1-HS.6_4, 13-PG-S1-HS.6_5, 13-PG-S1-HS.6_6
13-PG-S1-HS.6_w_2	Prezentacja	Ocena merytoryczności i rzeczowości tez i argumentów, weryfikacja problemowego oglądu, opisu i analizy dzieła sztuki oraz uwikłań i zależności kontekstualnych.	13-PG-S1-HS.6_1, 13-PG-S1-HS.6_2, 13-PG-S1-HS.6_3, 13-PG-S1-HS.6_4, 13-PG-S1-HS.6_5, 13-PG-S1-HS.6_6

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-S1-HS.6_fs_1	wykład	Wykład pokazujący dzieje sztuki oraz wybrane teorie interpretacji i definiowania sztuki. Wykłady pogłębiają problematykę realizowaną na ćwiczeniach i omawiają zagadnienia mniej popularne w dostępnej literaturze. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pamięciowe przyswajanie artefaktów.	10	13-PG-S1-HS.6_w_1
13-PG-S1-HS.6_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem, analiza wybranych artefaktów artystycznych.	15	Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami, przygotowywanie wystąpień oraz prezentacji multimedialnych.	20	13-PG-S1-HS.6_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-JO.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-JO.1_1	Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu.	13-PG1P-U11	2
13-PG-S1-JO.1_2	Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.	13-PG1P-U11	2
13-PG-S1-JO.1_3	Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów.	13-PG1P-U11	2
13-PG-S1-JO.1_4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	13-PG1P-U11	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13_PG1A-JO.1_w_1	Zaliczenie	Całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5.	13-PG-S1-JO.1_1, 13-PG-S1-JO.1_2, 13-PG-S1-JO.1_3, 13-PG-S1-JO.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- PG1A-JO.1_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie e-learningowej.	30	13_PG1A-JO.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-JO.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13- PG1A-JO.2_1	Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.2_2	Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.2_3	Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.2_4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	13-PG1P-U11	2

3. Opis modułu	
Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13_ PG1A-JO.2_w_1	Zaliczenie	Całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5.	13- PG1A-JO.2_1, 13- PG1A-JO.2_2, 13- PG1A-JO.2_3, 13- PG1A-JO.2_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-S1-JO.2_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie e-learningowej.	30	13_PG1A-JO.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-JO.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13- PG1A-JO.3_1	Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.3_2	Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.3_3	Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.3_4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	13-PG1P-U11	2

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13- PG1A-JO.3_w_1	Zaliczenie	Całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5.	13- PG1A-JO.3_1, 13- PG1A-JO.3_2, 13- PG1A-JO.3_3, 13- PG1A-JO.3_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-S1-JO.3_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie e-learningowej.	30	13_PG1A-JO.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: JĘZYK OBCY CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-JO.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13- PG1A-JO.4_2	Formułuje jasne i przejrzyste wypowiedzi ustne i pisemne posługując się regułami organizacji wypowiedzi i odpowiednim rejestrem.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.4_3	Porozumiewa się z wykorzystaniem różnych kanałów i technik komunikacyjnych w zakresie różnych dziedzin nauki i dyscyplin naukowych właściwych dla danego kierunku studiów.	13-PG1P-U11	2
13- PG1A-JO.4_4	Wyszukuje, wybiera, analizuje, ocenia, klasyfikuje informacje z wykorzystaniem różnych źródeł i sposobów.	13-PG1P-U11	2
13-PG-S1-JO.4_1	Rozumie znaczenie przekazu ustnego i zawartego w tekstach o różnej złożoności, łącznie z rozumieniem dyskusji, na tematy ogólne i specjalistyczne z dziedziny przedmiotu.	13-PG1P-U11	2

3. Opis modułu

Opis	Moduł ma na celu rozwijanie komunikacyjnych kompetencji językowych w zakresie działań językowych (czytanie, słuchanie, mówienie, pisanie, interakcja) z uwzględnieniem niezbędnych strategii językowych. Moduł zawiera elementy kształcenia w zakresie języka specjalistycznego z dziedziny przedmiotu. Moduł rozwija umiejętność samodzielnego uczenia się, zdobywania wiedzy oraz pracy w zespole i skutecznego porozumiewania się z otoczeniem.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13_ PG1A-JO.4_w_1	Egzamin	Całościowe pisemne i(lub) ustne sprawdzanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć i w ramach pracy własnej, z uwzględnieniem aktywności na zajęciach, w skali ocen 2-5.	13- PG1A-JO.4_2, 13- PG1A-JO.4_3, 13- PG1A-JO.4_4, 13-PG-S1-JO.4_1

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-S1-JO.4_fs_1	ćwiczenia	Ćwiczenia przedmiotowe przy zastosowaniu komunikacyjnej metody nauczania, z elementami dyskusji, z pisemną lub ustną informacją zwrotną, z udziałem pracy własnej studenta. Ćwiczenia prowadzone są z wykorzystaniem metody aktywizującej (w tym np. projektowej, webquest, studium przypadku (case study) oraz metod i technik kształcenia na odległość i zastosowaniem TIK.	30	Praca z podręcznikiem, słownikiem, ćwiczeniami, literaturą uzupełniającą, źródłami internetowymi. Przyswajanie i utrwalanie kompetencji językowych nabytych w trakcie zajęć. Przygotowywanie form ustnych i pisemnych (na przykład projekt, prezentacja, dialog, esej, list). Praca na platformie e-learningowej.	30	13_PG1A-JO.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-LD.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-S1-LD.1_1	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-LD.1_2	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.1_3	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.1_4	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnej decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych.	13-PG1P-U03 13-PG1P-U05	3 4
13-PG-S1-LD.1_5	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.1_6	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji poziomu gry.	13-PG1P-U03	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować podstawowy poziom gry w oparciu o znajomość fundamentalnych zasad plastyki, a także świadomość teoretycznych aspektów projektowania poziomu gry. Student będzie posiadał umiejętności warsztatowe niezbędne do realizacji własnych projektów.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-LD.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-LD.1_1, 13-PG-S1-LD.1_2, 13-PG-S1-LD.1_3, 13-PG-S1-LD.1_4, 13-PG-S1-LD.1_5, 13-PG-S1-LD.1_6

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-S1-LD.1_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	13-PG-S1-LD.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-LD.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-LD.2_1	Posiada wiedzę dotyczącą projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-LD.2_2	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.2_3	Rozumie związki pomiędzy środkami wyrazu plastycznego na płaszczyźnie.	13-PG1P-W01 13-PG1P-W02	3 2
13-PG-S1-LD.2_4	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.2_5	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnej decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych.	13-PG1P-U03 13-PG1P-U05	3 4
13-PG-S1-LD.2_6	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.2_7	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnej koncepcji poziomu gry.	13-PG1P-U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować poziom gry w oparciu o znajomość fundamentalnych zasad plastyki, a także świadomość teoretycznych aspektów projektowania poziomu gry. Student będzie posiadał umiejętności warsztatowe niezbędne do realizacji własnych projektów.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-LD.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-LD.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-LD.2_1, 13-PG-S1-LD.2_2, 13-PG-S1-LD.2_3, 13-PG-S1-LD.2_4, 13-PG-S1-LD.2_5, 13-PG-S1-LD.2_6, 13-PG-S1-LD.2_7

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-S1-LD.2_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	13-PG-S1-LD.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-LD.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-LD.3_1	Posiada podstawową wiedzę dotyczącą projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-LD.3_2	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.3_3	Rozumie związki pomiędzy środkami wyrazu plastycznego na płaszczyźnie.	13-PG1P-W01 13-PG1P-W02	3 2
13-PG-S1-LD.3_4	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.3_5	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnej decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych.	13-PG1P-U03 13-PG1P-U05	3 4
13-PG-S1-LD.3_6	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.3_7	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji poziomu gry.	13-PG1P-U03	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować poziom gry w oparciu o znajomość fundamentalnych zasad plastyki, a także świadomość teoretycznych aspektów projektowania poziomu gry. Student będzie posiadał umiejętności warsztatowe niezbędne do realizacji własnych projektów.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-LD.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-LD.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-LD.3_1, 13-PG-S1-LD.3_2, 13-PG-S1-LD.3_3, 13-PG-S1-LD.3_4, 13-PG-S1-LD.3_5, 13-PG-S1-LD.3_6, 13-PG-S1-LD.3_7

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-S1-LD.3_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	13-PG-S1-LD.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: LEVEL DESIGN (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-LD.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-LD.4_1	Posiada wiedzę dotyczącą projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-LD.4_2	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.4_3	Rozumie związki pomiędzy środkami wyrazu plastycznego na płaszczyźnie.	13-PG1P-W01 13-PG1P-W02	3 2
13-PG-S1-LD.4_4	Posiada umiejętność obserwacji i analizy rzeczywistości.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.4_5	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnej decyzji odnośnie realizacji własnych projektów graficznych.	13-PG1P-U03 13-PG1P-U05	3 4
13-PG-S1-LD.4_6	Posiada umiejętność przeniesienia treści na język plastycznej wypowiedzi.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-LD.4_7	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnej koncepcji poziomu gry.	13-PG1P-U07	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować poziom gry w oparciu o znajomość fundamentalnych zasad plastyki, a także świadomość teoretycznych aspektów projektowania poziomu gry. Student będzie posiadał umiejętności warsztatowe niezbędne do realizacji własnych projektów.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-LD.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-LD.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-LD.4_1, 13-PG-S1-LD.4_2, 13-PG-S1-LD.4_3, 13-PG-S1-LD.4_4, 13-PG-S1-LD.4_5, 13-PG-S1-LD.4_6, 13-PG-S1-LD.4_7

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-S1-LD.4_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	13-PG-S1-LD.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-OP.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-OP.1_1	Podstawowa umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01	1 1
13-PG-S1-OP.1_2	Umiejętność poprawnego, podstawowego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	13-PG1P-U01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-OP.1_3	Umiejętność podstawowej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U08 13-PG1P-W04	2 3 2
13-PG-S1-OP.1_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01 13-PG1P-W04	1 2
13-PG-S1-OP.1_5	Podstawowa umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	13-PG1P-K06 13-PG1P-U06 13-PG1P-W02	3 3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie poznawał podstawowe narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-TKR.1, 13-PG-S1-TKR.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-OP.1_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-OP.1_1, 13-PG-S1-OP.1_2, 13-PG-S1-OP.1_3, 13-PG-S1-OP.1_4, 13-PG-S1-OP.1_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-S1-OP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	30	13-PG-S1-OP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-OP.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-OP.2 _1	Umiejętność trafnej obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	1
13-PG-S1-OP.2 _2	Umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	13-PG1P-U01	1
		13-PG1P-U02	3
13-PG-S1-OP.2 _3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	2
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-OP.2 _4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-OP.2 _5	Zaawansowana umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U06	3
		13-PG1P-W02	2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Będzie poznawał narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-OP.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-OP.2_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-OP.2_1, 13-PG-S1-OP.2_2, 13-PG-S1-OP.2_3, 13-PG-S1-OP.2_4, 13-PG-S1-OP.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-S1-OP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	30	13-PG-S1-OP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: OBRAZOWANIE PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-OP.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-OP.3_1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01	1 1
13-PG-S1-OP.3_2	Umiejętność zaawansowanego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	13-PG1P-U01 13-PG1P-U02	1 3
13-PG-S1-OP.3_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U08 13-PG1P-W04	2 3 2
13-PG-S1-OP.3_4	Umiejętność przełożenie na język cyfrowy obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01 13-PG1P-W04	1 2
13-PG-S1-OP.3_5	Podstawowa umiejętność pracy w przestrzeni dwu oraz trójwymiarowej.	13-PG1P-K06 13-PG1P-U06 13-PG1P-W02	3 3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język cyfrowego obrazu. Będzie poznawał zarówno narzędzia tradycyjne jak i cyfrowe 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-S1-OP.3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-OP.3_1, 13-PG-S1-OP.3_2, 13-PG-S1-OP.3_3, 13-PG-S1-OP.3_4, 13-PG-S1-OP.3_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-S1-OP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca samodzielna, koncepcyjna na etapie poszukiwania idei i transponowania jej na formę plastyczną, weryfikacja, ostateczna realizacja i prezentacja pracy.	30	13-PG-S1-OP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PZP.1_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	13-PG1P-W09 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.1_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	13-PG1P-W07 13-PG1P-W11 13-PG1P-W13	5 3 4
13-PG-S1-PZP.1_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	13-PG1P-U03	3
13-PG-S1-PZP.1_4	Posiada umiejętność importowania obiektów do silników gier.	13-PG1P-U04	5

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu opiera się na kształtowaniu umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Student nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych elementów poziomów gier.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PZP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.1_1, 13-PG-S1-PZP.1_2, 13-PG-S1-PZP.1_3, 13-PG-S1-PZP.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-S1-PZP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	13-PG-S1-PZP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PZP.2_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	13-PG1P-W09 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.2_2	Zna podstawowe techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	13-PG1P-W07 13-PG1P-W11	5 3
13-PG-S1-PZP.2_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	13-PG1P-U03	3
13-PG-S1-PZP.2_4	Posiada umiejętność importowania i przetwarzania obiektów w silnikach gier.	13-PG1P-U04	5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PZP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.2_1, 13-PG-S1-PZP.2_2, 13-PG-S1-PZP.2_3, 13-PG-S1-PZP.2_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-S1-PZP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	13-PG-S1-PZP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.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-S1-PZP.3_1	Zna podstawowe rodzaje silników gier.	13-PG1P-W09 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.3_2	Zna techniki i technologie wykorzystywane w silnikach gier.	13-PG1P-W07 13-PG1P-W11	5 3
13-PG-S1-PZP.3_3	Posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na tworzenie elementów poziomów gier.	13-PG1P-U03	3
13-PG-S1-PZP.3_4	Posiada umiejętność importowania wieloelementowych grup obiektów do silników gier.	13-PG1P-U04	5
13-PG-S1-PZP.3_5	Posiada umiejętność tworzenia złożonych interakcji pomiędzy obiektami, środowiskiem gry i graczem.	13-PG1P-U07	4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie świadom możliwości silników gier, a także zasad tworzenia rozgrywki w oparciu o oprogramowanie. Nabędzie wiedzę i umiejętności kreowania świata gry, importowania i osadzania obiektów w silnikach gier. Nabędzie wiedzę i umiejętności w tworzeniu podstawowych interakcji pomiędzy graczem i światem gry.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PZP.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.3_1, 13-PG-S1-PZP.3_2, 13-PG-S1-PZP.

			3_3, 13-PG-S1-PZP.3_4, 13-PG-S1-PZP.3_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-S1-PZP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	13-PG-S1-PZP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PZP.4_1	Zna podstawy projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry.	13-PG1P-W03 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.4_2	Zna podstawy projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W08 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.4_3	Zna podstawy skryptów w silnikach gier.	13-PG1P-W09	4
13-PG-S1-PZP.4_4	Posiada umiejętność opracowania funkcjonującego modelu rozgrywki w oparciu o funkcjonujący schemat.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U07	5 5
13-PG-S1-PZP.4_5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry.	13-PG1P-K11 13-PG1P-U06	3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzeni poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PZP.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.4_1, 13-PG-S1-PZP.4_2, 13-PG-S1-PZP.

			4_3, 13-PG-S1-PZP.4_4, 13-PG-S1-PZP.4_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-S1-PZP.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	13-PG-S1-PZP.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-PZP.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PZP.5_1	Zna zasady projektowania rozgrywki w oparciu o scenariusz gry.	13-PG1P-W03 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.5_2	Zna zasady projektowania poziomów gry.	13-PG1P-W08 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-PZP.5_3	Zna podstaw skryptów w silnikach gier.	13-PG1P-W09	4
13-PG-S1-PZP.5_4	Posiada umiejętność samodzielnego opracowania modelu rozgrywki.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U07	5 2
13-PG-S1-PZP.5_5	Posiada umiejętność współdziałania z innymi współtwórcami gry.	13-PG1P-K11 13-PG1P-U06	3 2

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie znał zasady projektowania rozgrywki gier w oparciu o scenariusz. Opanuje zasady tworzeni poziomów gier, gradacji skali trudności. Będzie potrafił wykonać funkcjonalny model rozgrywki w oparciu o wybrany silnik gier.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu 13-PG-S1-PZP.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PZP.5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PZP.5_1, 13-PG-S1-PZP.5_2, 13-PG-S1-PZP.

			5_3, 13-PG-S1-PZP.5_4, 13-PG-S1-PZP.5_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-S1-PZP.5_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień technicznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Przygotowanie do ćwiczeń przez samodzielną pracę z wykorzystaniem wskazanego oprogramowania i określonych technik pracy.	30	13-PG-S1-PZP.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-PP.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PP.1_w_1	Podstawowa umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	1
13-PG-S1-PP_2	Podstawowa umiejętność rozumienia związku środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie i w przestrzeni.	13-PG1P-W01	3
		13-PG1P-W02	2
13-PG-S1-PP_3	Podstawowa umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-PP_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	3

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

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	

			13-PG-S1-PP.1_w_1, 13-PG-S1-PP_2, 13-PG-S1-PP_3, 13-PG-S1-PP_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-S1-PP.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S1-PP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-PP.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-S1-PP.2 _1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-PP.2 _2	Rozumienie związku środków wyrazu plastycznego na płaszczyźnie i w przestrzeni.	13-PG1P-W01	3
		13-PG1P-W02	2
13-PG-S1-PP.2 _3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-PP.2 _4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K02	2
		13-PG1P-W04	3

3. Opis modułu

Opis	Student umiejętnie posługuje się środkami wyrazu artystycznego, poznaje rodzaje kompozycji i potrafi samodzielnie wykorzystać zdobytą wiedzę w komponowaniu poszczególnych elementów na płaszczyźnie obrazu.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-PP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	

			13-PG-S1-PP.2_1, 13-PG-S1-PP.2_2, 13-PG-S1-PP.2_3, 13-PG-S1-PP.2_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-S1-PP.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-PP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-PP.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PP.3_1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji i pomysłów scenaryusowych.	13-PG1P-K02 13-PG1P-U01 13-PG1P-U09	4 3 3
13-PG-S1-PP.3_2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05	3 3 3 3
13-PG-S1-PP.3_3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów.	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-PP.3_4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-PP.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PP.	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

3_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PP.3_1, 13-PG-S1-PP.3_2, 13-PG-S1-PP.3_3, 13-PG-S1-PP.3_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-S1-PP.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-PP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-PDA.1

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PDA . 1_1	Posiada znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	13-PG1P-W07 13-PG1P-W08 13-PG1P-W12	4 4 3
13-PG-S1-PDA . 1_2	Posiada umiejętność realizowania koncepcji gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wiedzy, wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	13-PG1P-K02 13-PG1P-K06 13-PG1P-U09	5 4 5
13-PG-S1-PDA . 1_3	Dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do realizowania własnych koncepcji artystycznych.	13-PG1P-U02	5
13-PG-S1-PDA . 1_4	Posiada znajomość form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań.	13-PG1P-K13 13-PG1P-K14 13-PG1P-U12	3 4 3
13-PG-S1-PDA . 1_5	Posiada umiejętność samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	13-PG1P-K04 13-PG1P-U08	2 5
13-PG-S1-PDA . 1_6	Posiada umiejętność dokonania samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych.	13-PG1P-K08	5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.

Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-PZP.4, 13-PG-S1-TKR.4, 13-PG-S1-PP.4, 13-PG-S1-AN.4, 13-PG-S1-T3D.4.
--------------------------	--

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PDA .1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PDA .1_1, 13-PG-S1-PDA .1_2, 13-PG-S1-PDA .1_3, 13-PG-S1-PDA .1_4, 13-PG-S1-PDA .1_5, 13-PG-S1-PDA .1_6

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-S1-PDA -CZ.1_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów.	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu dyplomowego.	90	13-PG-S1-PDA .1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-PDA.2

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PDA . 2_1	Posiada znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	13-PG1P-W07	4
		13-PG1P-W08	4
		13-PG1P-W12	3
13-PG-S1-PDA . 2_2	Posiada umiejętność realizowania koncepcji gier w oparciu o samodzielne i niezależne wykorzystanie wiedzy, wyobraźni, intuicji i emocjonalności.	13-PG1P-K02	5
		13-PG1P-K06	4
		13-PG1P-U09	5
13-PG-S1-PDA . 2_3	Dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do realizowania własnych koncepcji artystycznych.	13-PG1P-U02	5
13-PG-S1-PDA . 2_4	Posiada znajomość form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań.	13-PG1P-K13	3
		13-PG1P-K14	4
		13-PG1P-U12	3
13-PG-S1-PDA . 2_5	Posiada umiejętność samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	13-PG1P-K04	2
		13-PG1P-U08	5
13-PG-S1-PDA . 2_6	Posiada umiejętność dokonania samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych.	13-PG1P-K08	5

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy, który obejmuje takie zagadnienia jak: działająca jednostka gry, concept art, projektowanie postaci, projektowanie środowiska, projektowanie elementów GUI. Będzie potrafił wykonać kompletną dokumentację gry, a także zaprezentować własną koncepcję.
-------------	--

Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-PDA.1
--------------------------	-----------------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PDA .2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PDA .2_1, 13-PG-S1-PDA .2_2, 13-PG-S1-PDA .2_3, 13-PG-S1-PDA .2_4, 13-PG-S1-PDA .2_5, 13-PG-S1-PDA .2_6

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-S1-PDA .2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci).	105	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu dyplomowego.	90	13-PG-S1-PDA .2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-PDC.1

1. Liczba punktów ECTS: 8

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PDC . 1_1	Posiada znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	13-PG1P-W07	4
		13-PG1P-W08	4
		13-PG1P-W12	3
13-PG-S1-PDC . 1_2	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów gier i ich komponentów.	13-PG1P-U04	4
13-PG-S1-PDC . 1_3	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji gier i ich komponentów.	13-PG1P-U07	5
13-PG-S1-PDC . 1_4	Posiada znajomość form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań.	13-PG1P-K13	3
		13-PG1P-K14	4
		13-PG1P-U12	3
13-PG-S1-PDC . 1_5	Posiada umiejętność samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	13-PG1P-K04	2
		13-PG1P-U08	5
13-PG-S1-PDC . 1_6	Posiada umiejętność dokonania samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych.	13-PG1P-K08	5
13-PG-S1-PDC . 1_7	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego gier.	13-PG1P-U06	5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy obejmujący kompletną dokumentację gry oraz działającą jednostkę gry. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-PZP.4, 13-PG-S1-TKR.4, 13-PG-S1-PP.4, 13-PG-S1-AN.4, 13-PG-S1-T3D.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PDC .1_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PDC .1_1, 13-PG-S1-PDC .1_2, 13-PG-S1-PDC .1_3, 13-PG-S1-PDC .1_4, 13-PG-S1-PDC .1_5, 13-PG-S1-PDC .1_6, 13-PG-S1-PDC .1_7

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-S1-PDC-CZ.1_fs	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów	90	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu dyplomowego.	90	13-PG-S1-PDC .1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-PDC.2

1. Liczba punktów ECTS: 9

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PDC . 1_1	Posiada znajomość powiązań pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania gier.	13-PG1P-W07 13-PG1P-W08 13-PG1P-W12	4 4 3
13-PG-S1-PDC . 1_2	Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji projektów gier i ich komponentów.		
13-PG-S1-PDC . 1_3	Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji gier i ich komponentów.	13-PG1P-U07	5
13-PG-S1-PDC . 1_4	Posiada znajomość form prezentacji publicznych i umiejętność prezentowania swoich dokonań.	13-PG1P-K13 13-PG1P-K14 13-PG1P-U12	3 4 3
13-PG-S1-PDC . 1_5	Posiada umiejętność samodzielnego zbierania, analizowania i interpretowania informacji niezbędnych do samodzielnej pracy.	13-PG1P-K04 13-PG1P-U08	2 5
13-PG-S1-PDC . 1_6	Posiada umiejętność dokonania samooceny oraz budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych.	13-PG1P-K08	5
13-PG-S1-PDC . 1_7	Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego gier.	13-PG1P-U06	5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił samodzielnie zaprojektować i wykonać projekt dyplomowy obejmujący kompletną dokumentację gry oraz działającą jednostkę gry. Będzie potrafił zaprezentować własną koncepcję.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-PDC.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PDC .2_w_1	Projekt dyplomowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PDC .1_1, 13-PG-S1-PDC .1_2, 13-PG-S1-PDC .1_3, 13-PG-S1-PDC .1_4, 13-PG-S1-PDC .1_5, 13-PG-S1-PDC .1_6, 13-PG-S1-PDC .1_7

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-S1-PDC -CZ.2_f	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów (wszyscy studenci).	105	Praca w oparciu o omawiane techniki obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu dyplomowego.	90	13-PG-S1-PDC .2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRAKTYKI

Kod modułu: 13-PG-S1-PRA1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PRA_1	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry.	13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-PRA_2	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K05 13-PG1P-K06 13-PG1P-K07	5 4 5
13-PG-S1-PRA_3	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K02 13-PG1P-K08 13-PG1P-K11 13-PG1P-U08	4 2 4 3
13-PG-S1-PRA_4	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.	13-PG1P-K09 13-PG1P-K10 13-PG1P-K12	2 3 2
13-PG-S1-PRA_5	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	13-PG1P-K15 13-PG1P-W10	4 4
13-PG-S1-PRA_6	Zna i potrafi się posługiwać terminologią fachową w języku obcym.	13-PG1P-K14 13-PG1P-U11	4 5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin artystycznych i inżynierskich. Pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.

Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.
--------------------------	-------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PRA_CZ.1_w_	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PRA_1, 13-PG-S1-PRA_2, 13-PG-S1-PRA_3, 13-PG-S1-PRA_4, 13-PG-S1-PRA_5, 13-PG-S1-PRA_6

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-S1-PRA.1_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci).	120	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk.		13-PG-S1-PRA_CZ.1_w_

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRAKTYKI

Kod modułu: 13-PG-S1-PRA2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PRA2_1	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry.	13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-PRA2_2	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K05 13-PG1P-K06 13-PG1P-K07	5 4 5
13-PG-S1-PRA2_3	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K02 13-PG1P-K08 13-PG1P-K11 13-PG1P-U08	4 2 4 3
13-PG-S1-PRA2_4	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.	13-PG1P-K09 13-PG1P-K10 13-PG1P-K12	2 3 2
13-PG-S1-PRA2_5	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	13-PG1P-K15 13-PG1P-W10	4 4
13-PG-S1-PRA2_6	Zna i potrafi się posługiwać terminologią fachową w języku obcym.	13-PG1P-K14 13-PG1P-U11	4 5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin artystycznych i inżynierskich. Pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.

Wymagania wstępne	Brak wymaga wstępnych.
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PRA2_CZ.1_w	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PRA2_1, 13-PG-S1-PRA2_2, 13-PG-S1-PRA2_3, 13-PG-S1-PRA2_4, 13-PG-S1-PRA2_5, 13-PG-S1-PRA2_6

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-S1-PRA2.1_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci).	120	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk.		13-PG-S1-PRA2_CZ.1_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PRAKTYKI

Kod modułu: 13-PG-S1-PRA3

1. Liczba punktów ECTS: 16

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PRA3_1	Posiada znajomość zasad pracy zespołowej w firmach projektujących gry.	13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-PRA3_2	Posiada umiejętność adaptacji do zmiennych warunków pracy na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K05 13-PG1P-K06 13-PG1P-K07	5 4 5
13-PG-S1-PRA3_3	Posiada umiejętność samodzielnego doskonalenia swoich umiejętności warsztatowych na różnych stanowiskach pracy.	13-PG1P-K02 13-PG1P-K08 13-PG1P-K11 13-PG1P-U08	4 2 4 3
13-PG-S1-PRA3_4	Posiada umiejętność czynnego uczestnictwa w pracach firmy projektującej gry.	13-PG1P-K09 13-PG1P-K10 13-PG1P-K12	2 3 2
13-PG-S1-PRA3_5	Legitymuje się znajomością zasad z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego.	13-PG1P-K15 13-PG1P-W10	4 4
13-PG-S1-PRA3_6	Zna i potrafi się posługiwać terminologią fachową w języku obcym.	13-PG1P-K14 13-PG1P-U11	4 5

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił wykorzystać wiedzę i doświadczenie w procesie produkcji gier w pracy zespołowej z osobami z różnych dyscyplin artystycznych i inżynierskich. Pozna różnorodne podejście praktyków z zakresu studiowanego kierunku.

Wymagania wstępne	Brak wymaga wstępnych.
--------------------------	------------------------

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PRA3_CZ.1_w	Udział w praktykach	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PRA3_1, 13-PG-S1-PRA3_2, 13-PG-S1-PRA3_3, 13-PG-S1-PRA3_4, 13-PG-S1-PRA3_5, 13-PG-S1-PRA3_6

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-S1-PRA3.1_fs_1	praktyka	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i zespołowego współdziałania w środowisku zawodowym (wszyscy studenci).	480	Przygotowanie w oparciu o omawiane techniki obejmujące wiedzę i umiejętności niezbędne w odbyciu praktyk.		13-PG-S1-PRA3_CZ.1_w

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-PS.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-S1-PS.1_1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji i pomysłów scenaryjowych.	13-PG1P-K02 13-PG1P-U01 13-PG1P-U09	4 3 3
13-PG-S1-PS.1_2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05	3 3 3 3
13-PG-S1-PS.1_3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-PS.1_4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PS .	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

1_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PS.1_1, 13-PG-S1-PS.1_2, 13-PG-S1-PS.1_3, 13-PG-S1-PS.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-S1-PS.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-PS .1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-PS.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PS .2 _1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania zaawansowanych koncepcji i pomysłów scenarysowych.	13-PG1P-K02 13-PG1P-U01 13-PG1P-U09	4 3 3
13-PG-S1-PS .2 _2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05	3 3 3 3
13-PG-S1-PS .2 _3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów.	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-PS .2 _4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06	3 4

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-PS.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PS .	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

2_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PS .2_1, 13-PG-S1-PS .2_2, 13-PG-S1-PS .2_3, 13-PG-S1-PS .2_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-S1-PS.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-PS .2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-PS.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PS .3 _2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	13-PG1P-K01	3
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-PS .3 _3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-PS .3 _4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego.	13-PG1P-K03	3
		13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-PS.3 _1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania własnych koncepcji i pomysłów scenarysowych.	13-PG1P-K02	4
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-U09	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-TKR.1, 13-PG-S1-TKR.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PS .	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

3_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PS .3_2, 13-PG-S1-PS .3_3, 13-PG-S1-PS .3_4, 13-PG-S1-PS.3_1
-------	--	--	---

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-S1-PS.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-PS .3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTOWANIE STORYBOARDÓW (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-PS.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-PS .4 _1	Posiada umiejętność tworzenia i realizowania zaawansowanych koncepcji i pomysłów scenaryusowych.	13-PG1P-K02 13-PG1P-U01 13-PG1P-U09	4 3 3
13-PG-S1-PS .4 _2	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-U02 13-PG1P-U05	3 3 3 3
13-PG-S1-PS .4 _3	Posiada umiejętność podejmowania samodzielnych, niezależnych decyzji odnośnie realizacji własnych projektów.	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-PS .4 _4	Posiada umiejętność współdziałania i pracy z innymi osobami w ramach zespołu projektowego.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U06	3 4

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaprojektować, w oparciu o scenariusz gry, graficzną prezentację zasad rozgrywki, cech dynamiki planu, właściwości postaci. Będzie posiadał umiejętność przełożenia na język plastyki zawartości literackiej gry.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu: 13-PG-S1-PS.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-PS .	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

4_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-PS .4_1, 13-PG-S1-PS .4_2, 13-PG-S1-PS .4_3, 13-PG-S1-PS .4_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-S1-PS.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, warsztatowych itp. Indywidualna praca ze studentem: korekty, konsultacje, podsumowania.	30	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	30	13-PG-S1-PS .4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM LICENCJACKIE CZ.1

Kod modułu: 13-PG1P-SEM.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-S1-SEM.1_1	Dysponuje świadomością uwarunkowań metodologicznych dyskursu o sztuce. Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W04 13-PG1P-W06	3 4 3
13-PG-S1-SEM.1_2	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych oraz wystąpień ustnych (w zakresie kształtowania problematyki, jak i poprawnego redagowania prac pisemnych).	13-PG1P-U10	5
13-PG-S1-SEM.1_3	Dysponuje umiejętnościami językowymi oraz pojęciami niezbędnymi dla zagadnień związanych z problematyką sztuk plastycznych.	13-PG1P-U11	5
13-PG-S1-SEM.1_4	Potrafi umiejętnie wykorzystać i zastosować w praktyce poznane koncepcje analityczno-interpretacyjne oraz źródła związane z analizą dzieła sztuki.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U09	3 5
13-PG-S1-SEM.1_5	Posiada umiejętność realizowania różnych wystąpień ustnych, publicznych, dotyczących zagadnień związanych ze sztuką i kulturą artystyczną.	13-PG1P-U12	3
13-PG-S1-SEM.1_6	Potrafi gromadzić, analizować i świadomie interpretować potrzebne informacje.	13-PG1P-K01	5

3. Opis modułu	
Opis	Moduł seminarium licencjackiego prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację prac pisemnych, w tym pracy licencjackiej. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości metodologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG1P-SEM.1_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja wybranych aspektów problematyki podejmowanej w pracy.	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej i doboru materiału, ocena języka.	13-PG-S1-SEM.1_1, 13-PG-S1-SEM.1_2, 13-PG-S1-SEM.1_3, 13-PG-S1-SEM.1_4, 13-PG-S1-SEM.1_5, 13-PG-S1-SEM.1_6
13-PG1P-SEM.1_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki, wreszcie świadomości uwarunkowań metodologicznych i językowych. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest rozpoczęcie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej.	13-PG-S1-SEM.1_1, 13-PG-S1-SEM.1_2, 13-PG-S1-SEM.1_3, 13-PG-S1-SEM.1_4, 13-PG-S1-SEM.1_5, 13-PG-S1-SEM.1_6

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-PG1P-SEM.1_fs_1	seminarium	Zróżnicowane metody obejmują: omówienia, wykłady problemowe, konsultacje, prezentacje audiowizualne, analizę zagadnień przygotowywanych przez studentów, pracę nad tekstami i źródłami. Studenci ponadto opracowują wybrane zagadnienia w formie pisemnej oraz uczestniczą w omawianiu prezentacji opracowanych przez inne osoby.	30	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pogłębianie świadomości metodologicznej i znajomości wybranych koncepcji interpretacyjnych.	75	13-PG1P-SEM.1_w_1, 13-PG1P-SEM.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: SEMINARIUM LICENCJACKIE CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-SEM.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG1P-SEM.2_1	Dysponuje świadomością uwarunkowań metodologicznych dyskursu o sztuce. Ma świadomość kulturowych i historycznych uwikłań wytworu sztuki oraz związków z innymi obszarami kultury.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W04 13-PG1P-W06	3 4 3
13-PG1P-SEM.2_2	Zna zasady przygotowania i tworzenia prac pisemnych oraz wystąpień ustnych (w zakresie kształtowania problematyki, jak i poprawnego redagowania prac pisemnych).	13-PG1P-U10	5
13-PG1P-SEM.2_3	Dysponuje umiejętnościami językowymi oraz pojęciami niezbędnymi dla zagadnień związanych z problematyką sztuk plastycznych.	13-PG1P-U11	5
13-PG1P-SEM.2_4	Potrafi umiejętnie wykorzystać i zastosować w praktyce poznane koncepcje analityczno-interpretacyjne oraz źródła związane z analizą dzieła sztuki.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U09	3 5
13-PG1P-SEM.2_5	Posiada umiejętność realizowania różnych wystąpień ustnych, publicznych, dotyczących zagadnień związanych ze sztuką i kulturą artystyczną.	13-PG1P-U12	3
13-PG1P-SEM.2_6	Potrafi gromadzić, analizować i świadomie interpretować potrzebne informacje.	13-PG1P-K01	5

3. Opis modułu	
Opis	Moduł seminarium licencjackiego prowadzi do nabycia umiejętności zastosowania zdobytej wiedzy związanej z kierunkiem studiów (różnych obszarów refleksji teoretycznej) oraz wiedzy metodologicznej w samodzielnej refleksji teoretycznej, w szczególności chodzi o realizację prac pisemnych, w tym pracy licencjackiej. Cel poznawczy seminarium dyplomowego to przede wszystkim rozwijanie świadomości metodologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.
Wymagania wstępne	Zrealizowany moduł cz.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG1P-SEM.2_w_1	Wystąpienie ustne, prezentacja wybranych aspektów problematyki podejmowanej w pracy.	Ocena umiejętności analizy problematyki oraz świadomości metodologicznej, ocena i weryfikacja znajomości oraz praktycznego zastosowania wybranej koncepcji interpretacyjnej i doboru materiału, ocena języka.	13-PG1P-SEM.2_1, 13-PG1P-SEM.2_2, 13-PG1P-SEM.2_3, 13-PG1P-SEM.2_4, 13-PG1P-SEM.2_5, 13-PG1P-SEM.2_6
13-PG1P-SEM.2_w_2	Praca pisemna	Ocena merytorycznej i problemowej spójności pracy, świadomości i umiejętności redagowania prac pisemnych z uwzględnieniem zasad adjustacji, bibliografii i przypisów oraz umiejętności konstruowania problematyki, wreszcie świadomości uwarunkowań metodologicznych i językowych. Warunkiem pozytywnej weryfikacji jest ukończenie realizacji teoretycznej pracy dyplomowej wraz z gotowością do obrony.	13-PG1P-SEM.2_1, 13-PG1P-SEM.2_2, 13-PG1P-SEM.2_3, 13-PG1P-SEM.2_4, 13-PG1P-SEM.2_5, 13-PG1P-SEM.2_6

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-PG1P-SEM.2_fs_1	seminarium	Zróżnicowane metody obejmują: omówienia, wykłady problemowe, konsultacje, prezentacje audiowizualne, analizę zagadnień przygotowywanych przez studentów, pracę nad tekstami i źródłami. Studenci ponadto opracowują wybrane zagadnienia w formie pisemnej oraz uczestniczą w omawianiu prezentacji opracowanych przez inne osoby.	30	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień; pogłębianie świadomości metodologicznej i znajomości wybranych koncepcji interpretacyjnych.	75	13-PG1P-SEM.2_w_1, 13-PG1P-SEM.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKI 3D CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.1_1	Podstawowa umiejętność zobrazowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U01 13-PG1P-W01	2 2 3
13-PG-S1-T3D.1_2	Podstawowa umiejętność korzystania z zestawu podstawowych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W13	3 3 5
13-PG-S1-T3D.1_3	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-K14 13-PG1P-W07	3 2
13-PG-S1-T3D.1_4	Podstawowa umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniająca ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	13-PG1P-K03 13-PG1P-U05 13-PG1P-U06 13-PG1P-W08	4 4 3 2
13-PG-S1-T3D.1_5	Podstawowa umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego.	13-PG1P-K02 13-PG1P-U03	2 4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna podstawowe zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o podstawowe narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie podstawowe umiejętność tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-T3D.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.1_1, 13-PG-S1-T3D.1_2, 13-PG-S1-T3D.1_3, 13-PG-S1-T3D.1_4, 13-PG-S1-T3D.1_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-S1-T3D.1_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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.	30	13-PG-S1-T3D.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: **TECHNIKI 3D CZ.2**
Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.2

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.2 _1	Umiejętność odwzorowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej.	13-PG1P-K01	2
		13-PG1P-U01	2
		13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-T3D.2 _2	Umiejętność świadomego korzystania z zestawu podstawowych narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	13-PG1P-U04	3
		13-PG1P-U05	3
		13-PG1P-W13	5
13-PG-S1-T3D.2 _3	Znajomość podstawowych pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-K14	3
		13-PG1P-W07	2
13-PG-S1-T3D.2 _4	Umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniając ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	13-PG1P-K03	4
		13-PG1P-U05	4
		13-PG1P-U06	3
		13-PG1P-W08	2
13-PG-S1-T3D.2 _5	Umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego, w zależności od późniejszego zastosowania.	13-PG1P-K02	2
		13-PG1P-U03	4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o podstawowe narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie umiejętność tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-T3D.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-T3D.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.2_1, 13-PG-S1-T3D.2_2, 13-PG-S1-T3D.2_3, 13-PG-S1-T3D.2_4, 13-PG-S1-T3D.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-S1-T3D.2_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, 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.	30	13-PG-S1-T3D.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKI 3D CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.3 _1	Zaawansowana umiejętność odwzorowania obiektu rzeczywistego w wirtualnej przestrzeni trójwymiarowej.	13-PG1P-K01	2
		13-PG1P-U01	2
		13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-T3D.3 _2	Umiejętność świadomego korzystania z zestawu narzędzi do modelowania wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	13-PG1P-U04	3
		13-PG1P-U05	3
		13-PG1P-W13	5
13-PG-S1-T3D.3 _3	Znajomość pojęć wykorzystywanych w terminologii związanej z tworzeniem wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-K14	3
		13-PG1P-W07	2
13-PG-S1-T3D.3 _4	Zaawansowana umiejętność tworzenia wirtualnych obiektów trójwymiarowych uwzględniająca ich dalszą obróbkę i użycie w procesie tworzenia gier komputerowych.	13-PG1P-K03	4
		13-PG1P-U05	4
		13-PG1P-U06	3
		13-PG1P-W08	2
13-PG-S1-T3D.3 _5	Zaawansowana umiejętność konstruowania odpowiedniej siatki modelu trójwymiarowego, w zależności od późniejszego zastosowania.	13-PG1P-K02	2
		13-PG1P-U03	4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna rozszerzone zasady modelowania obiektów trójwymiarowych w oparciu o narzędzia grafiki komputerowej. Nabędzie umiejętność tworzenia modeli trójwymiarowych umożliwiającą dalszą edycję i wykorzystanie w procesie tworzenia gier komputerowych.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-T3D.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-T3D.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.3_1, 13-PG-S1-T3D.3_2, 13-PG-S1-T3D.3_3, 13-PG-S1-T3D.3_4, 13-PG-S1-T3D.3_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-S1-T3D.3_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-T3D.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKI 3D CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.4

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.4 _1	Podstawowa umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.4 _2	Podstawowa umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	13-PG1P-K14	4
13-PG-S1-T3D.4 _3	Podstawowa znajomość praktycznego zastosowania materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.4 _4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania podstawowych typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W01	4 2
13-PG-S1-T3D.4 _5	Podstawowa umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W01	4 2

3. Opis modułu	
Opis	Student nabędzie podstawową wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna podstawowe zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-T3D.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-T3D.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.4_1, 13-PG-S1-T3D.4_2, 13-PG-S1-T3D.4_3, 13-PG-S1-T3D.4_4, 13-PG-S1-T3D.4_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-S1-T3D.4_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni: studia z natury. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-T3D.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TECHNIKI 3D CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-T3D.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-T3D.5_1	Umiejętność wykonania tekstury i prawidłowe wykorzystanie jej do teksturowania wirtualnych obiektów.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.5_2	Umiejętność posługiwania się właściwą terminologią związaną z tworzeniem tekstur, renderowaniem, oświetleniem i fizyką wirtualnych obiektów trójwymiarowych.	13-PG1P-K14	4
13-PG-S1-T3D.5_3	Znajomość praktycznego zastosowania podstawowych materiałów wykorzystywanych do tworzenia wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-U04 13-PG1P-U05 13-PG1P-W01	4 3 2
13-PG-S1-T3D.5_4	Znajomość i umiejętność prawidłowego stosowania podstawowych typów oświetlenia wykorzystywanego w tworzeniu wirtualnych środowisk trójwymiarowych.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W01	4 2
13-PG-S1-T3D.5_5	Umiejętność symulowania zachowania obiektu trójwymiarowego w rzeczywistości wirtualnej.	13-PG1P-U04 13-PG1P-W01	4 2

3. Opis modułu

Opis	Student nabędzie wiedzę i umiejętności dotyczącą tworzenia tekstur i stosowania ich w obiektach trójwymiarowych. Pozna zasady renderowania scen trójwymiarowych z zastosowaniem oświetlenia.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-T3D.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-T3D.5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-T3D.5_1, 13-PG-S1-T3D.5_2, 13-PG-S1-T3D.5_3, 13-PG-S1-T3D.5_4, 13-PG-S1-T3D.5_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-S1-T3D.5_fs_1	ćwiczenia	Realizacja ćwiczeń w pracowni. Omówienie zagadnień plastycznych, 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-S1-T3D.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-TKR.1

1. Liczba punktów ECTS: 5

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TKR . 1_1	Umiejętność podstawowej obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	3
13-PG-S1-TKR . 1_2	Poznanie podstawowych narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych.	13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	3
13-PG-S1-TKR . 1_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TKR . 1_4	Podstawowa umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	1
		13-PG1P-W04	1

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. Będzie poznawał podstawowe narzędzia rysunkowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca 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-S1-	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

TKR .1_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TKR .1_1, 13-PG-S1-TKR .1_2, 13-PG-S1-TKR .1_3, 13-PG-S1-TKR .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-S1-TKR.1_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S1-TKR .1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-TKR.2

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TKR . 2_1	Rozwinięta umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	3
13-PG-S1-TKR . 2_2	Szeroka znajomość możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych.	13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	3
13-PG-S1-TKR . 2_3	Umiejętność samodzielnej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TKR . 2_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K02	1
		13-PG1P-U02	1
		13-PG1P-W04	1

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił wnikliwie zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. Będzie poznawał narzędzia rysunkowe oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaca język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TKR.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu	

TKR .2_w_1		plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TKR .2_1, 13-PG-S1-TKR .2_2, 13-PG-S1-TKR .2_3, 13-PG-S1-TKR .2_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-S1-TKR.2_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S1-TKR .2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-TKR.3

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TKR . 3_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-TKR . 3_2	Poznanie różnorodnych narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	2
13-PG-S1-TKR . 3_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W04	3
13-PG-S1-TKR . 3_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K08	3
		13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-W04	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować postać, jej cechy anatomiczne, dynamikę ruchu i jej relacje z otoczeniem. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język obrazu. Student będzie potrafił zobrazować ruch, pozna zasady anatomii.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TKR.2.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TKR .3_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TKR .3_1, 13-PG-S1-TKR .3_2, 13-PG-S1-TKR .3_3, 13-PG-S1-TKR .3_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-S1-TKR.3_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S1-TKR .3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-TKR.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TKR . 4_1	Umiejętność obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01	2
		13-PG1P-U01	1
13-PG-S1-TKR . 4_2	Poznanie możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych.	13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	3
13-PG-S1-TKR . 4_3	Umiejętność analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TKR . 4_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TKR . 4_5	Umiejętność przełożenia treści literackich na język plastyczny.	13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U01	2
		13-PG1P-U10	3
13-PG-S1-TKR . 4_6	Znajomość zasad selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	13-PG1P-K01	3
		13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-U09	3
		13-PG1P-W05	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. W oparciu o obserwowany świat i własną wrażliwość artystyczną kreować nową rzeczywistość plastyczną.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TKR.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TKR .4_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TKR .4_1, 13-PG-S1-TKR .4_2, 13-PG-S1-TKR .4_3, 13-PG-S1-TKR .4_4, 13-PG-S1-TKR .4_5, 13-PG-S1-TKR .4_6

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-S1-TKR.4_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13-PG-S1-TKR .4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-TKR.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TKR . 5_1	Umiejętność wnikliwej obserwacji otaczającego świata.	13-PG1P-K01	2
		13-PG1P-U01	1
13-PG-S1-TKR . 5_2	Szeroka znajomość możliwości narzędzi rysunkowych w działaniach graficznych.	13-PG1P-U02	3
		13-PG1P-U03	4
		13-PG1P-W02	3
13-PG-S1-TKR . 5_3	Umiejętność trafnej analizy i interpretacji spostrzeżeń i informacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TKR . 5_4	Umiejętność samodzielnego przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TKR . 5_5	Umiejętność przełożenia treści literackich na język plastyczny.	13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U01	2
		13-PG1P-U10	3
13-PG-S1-TKR . 5_6	Znajomość zasad selektywnego i twórczego wykorzystania nabytej wiedzy.	13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U09	3
		13-PG1P-W05	3

3. Opis modułu

Opis	Student będzie potrafił wnikliwie zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język graficzny. W oparciu o obserwowany świat i własną wrażliwość artystyczną potrafi kreować nową rzeczywistość plastyczną.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TKR.4.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13_EA1A_RZ.5_w_1	Projekt artystyczny	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu plastycznego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TKR .5_1, 13-PG-S1-TKR .5_2, 13-PG-S1-TKR .5_3, 13-PG-S1-TKR .5_4, 13-PG-S1-TKR .5_5, 13-PG-S1-TKR .5_6

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-S1-TKR.5_fs_1	ćwiczenia	Pracownia przygotowująca do samodzielnego i świadomego przygotowania indywidualnych projektów plastycznych (wszyscy studenci).	45	Praca w oparciu o omawiane techniki plastyczne obejmująca wiedzę i umiejętności niezbędne w realizacji projektu zaliczeniowego.	15	13_EA1A_RZ.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-TDNP.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDNP.1_1	Podstawowa umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-TDNP.1_2	Podstawowa umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni malarskiej, opartej zarówno na tradycyjnym jak i cyfrowym warsztacie.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W03	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.1_3	Podstawowa umiejętność przełożenie na język malarski obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.1_4	Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji odnośnie realizacji własnych prac plastycznych.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-TDNP.1_5	Poznanie możliwości podstawowych narzędzi malarskich a także możliwości warsztatu cyfrowego.	13-PG1P-U01	2
		13-PG1P-W02	3
		13-PG1P-W03	2
13-PG-S1-TDNP.1_6	Rozumienie związku koloru z przestrzenią, trafne operowanie barwą, fakturą malarską.	13-PG1P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	

	Student będzie potrafił w sposób podstawowy zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język malarski w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał podstawowe narzędzia malarskie 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-S1-TDNP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDNP.1_1, 13-PG-S1-TDNP.1_2, 13-PG-S1-TDNP.1_3, 13-PG-S1-TDNP.1_4, 13-PG-S1-TDNP.1_5, 13-PG-S1-TDNP.1_6

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-S1-TDNP.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-S1-TDNP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-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-S1-TDNP.2_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-TDNP.2_2	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni malarskiej, opartej zarówno na tradycyjnym jak i cyfrowym warsztacie.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W03	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.2_3	Umiejętność przełożenie na język malarski obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.2_4	Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji odnośnie realizacji własnych prac plastycznych.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-TDNP.2_5	Poznanie możliwości narzędzi malarskich a także możliwości warsztatu cyfrowego.	13-PG1P-U01	2
		13-PG1P-W02	3
		13-PG1P-W03	2
13-PG-S1-TDNP.2_6	Rozumienie związku koloru z przestrzenią, trafne operowanie barwą, fakturą malarską.	13-PG1P-W02	3

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język malarski w obrębie zarówno tradycyjnego jak i cyfrowego warsztatu. Będzie poznawał narzędzia malarskie oraz różne metody pracy, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TDNP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDNP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDNP.2_1, 13-PG-S1-TDNP.2_2, 13-PG-S1-TDNP.2_3, 13-PG-S1-TDNP.2_4, 13-PG-S1-TDNP.2_5, 13-PG-S1-TDNP.2_6

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-S1-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.	15	13-PG-S1-TDNP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-TDNP.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDNP.3_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-TDNP.3_2	Umiejętność analizy i interpretacji rzeczywistości, opartej zarówno na tradycyjnym jak i cyfrowym warsztacie.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W03	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.3_3	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.3_4	Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji odnośnie realizacji własnych prac plastycznych.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-TDNP.3_5	Rozumienie związku koloru z przestrzenią, trafne operowanie barwą, fakturą.	13-PG1P-W02	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 różnorodne narzędzia oraz różne metody pracy twórczej, 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-S1-TDNP.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDNP.3_1, 13-PG-S1-TDNP.3_2, 13-PG-S1-TDNP.3_3, 13-PG-S1-TDNP.3_4, 13-PG-S1-TDNP.3_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-S1-TDNP.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.	15	13-PG-S1-TDNP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-TDNP.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDNP.4_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-TDNP.4_2	Umiejętność analizy i interpretacji rzeczywistości, opartej zarówno na tradycyjnym jak i cyfrowym warsztacie.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W03	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.4_3	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.4_4	Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji odnośnie realizacji własnych prac plastycznych.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-TDNP.4_5	Rozumienie związku koloru z przestrzenią, trafne operowanie barwą, fakturą.	13-PG1P-W02	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 różnorodne narzędzia oraz różne metody pracy twórczej, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TDNP.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDNP.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDNP.4_1, 13-PG-S1-TDNP.4_2, 13-PG-S1-TDNP.4_3, 13-PG-S1-TDNP.4_4, 13-PG-S1-TDNP.4_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-S1-TDNP.4_w_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-S1-TDNP.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-TDNP.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDNP.5_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	2
13-PG-S1-TDNP.5_2	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni malarskiej, opartej zarówno na tradycyjnym jak i cyfrowym warsztacie.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	2
		13-PG1P-W03	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.5_3	Umiejętność przełożenie na język malarski obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K02	3
		13-PG1P-W04	1
13-PG-S1-TDNP.5_4	Umiejętność podejmowania samodzielnych decyzji odnośnie realizacji własnych prac plastycznych.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U06	4
13-PG-S1-TDNP.5_5	Rozumienie związku koloru z przestrzenią, trafne operowanie barwą, fakturą.	13-PG1P-W02	3

3. Opis modułu	
Opis	Student będzie potrafił zaobserwować i zanalizować otaczającą rzeczywistość. Będzie potrafił zdobyte informacje przetransponować na język plastyki. Będzie poznawał narzędzia oraz różne metody pracy twórczej, dzięki którym wzbogaci język wypowiedzi.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDNP.5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDNP.5_1, 13-PG-S1-TDNP.5_2, 13-PG-S1-TDNP.5_3, 13-PG-S1-TDNP.5_4, 13-PG-S1-TDNP.5_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-S1-TDNP.5_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-S1-TDNP.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-TDWP.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDWP.1_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-W03	3
13-PG-S1-TDWP.1_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U06	2
		13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-TDWP.1_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TDWP.1_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-W04	2

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje podstawy modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna podstawowe zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDWP.1_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDWP.1_1, 13-PG-S1-TDWP.1_2, 13-PG-S1-TDWP.1_3, 13-PG-S1-TDWP.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-S1-TDWP.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-S1-TDWP.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-TDWP.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-S1-TDWP.2_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-W03	3
13-PG-S1-TDWP.2_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U06	2
		13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-TDWP.2_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TDWP.2_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-W04	2

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje podstawy modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna podstawowe zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TDWP.1.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDWP.2_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDWP.2_1, 13-PG-S1-TDWP.2_2, 13-PG-S1-TDWP.2_3, 13-PG-S1-TDWP.2_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-S1-TDWP.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.	15	13-PG-S1-TDWP.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-TDWP.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDWP.3_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-W03	3
13-PG-S1-TDWP.3_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U06	2
		13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-TDWP.3_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TDWP.3_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-W04	2

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje techniki modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDWP.3_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDWP.3_1, 13-PG-S1-TDWP.3_2, 13-PG-S1-TDWP.3_3, 13-PG-S1-TDWP.3_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-S1-TDWP.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.	15	13-PG-S1-TDWP.3_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.4

Kod modułu: 13-PG-S1-TDWP.4

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDWP.4_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-W03	3
13-PG-S1-TDWP.4_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U06	2
		13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-TDWP.4_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TDWP.4_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-W04	2

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje techniki modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Realizacja modułu 13-PG-S1-TDWP.3.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDWP.4_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDWP.4_1, 13-PG-S1-TDWP.4_2, 13-PG-S1-TDWP.4_3, 13-PG-S1-TDWP.4_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-S1-TDWP.4_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-S1-TDWP.4_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.5

Kod modułu: 13-PG-S1-TDWP.5

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-TDWP.5_1	Umiejętność obserwacji.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U01	3
		13-PG1P-W03	3
13-PG-S1-TDWP.5_2	Rozumienie zasad tworzenia modeli przestrzennych.	13-PG1P-K04	3
		13-PG1P-U06	2
		13-PG1P-W01	3
13-PG-S1-TDWP.5_3	Umiejętność analizy i interpretacji przestrzeni.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-U08	3
		13-PG1P-W04	2
13-PG-S1-TDWP.5_4	Umiejętność przełożenie na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	13-PG1P-K01	1
		13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-W04	2

3. Opis modułu	
Opis	Student opanuje techniki modelowania obiektów rzeźbiarskich w oparciu o umiejętność rzetelnej analizy i obserwacji otaczającego świata. Zna zasady posługiwania się warsztatem rzeźbiarskim zarówno tradycyjnym jak i cyfrowym. Potrafi wykorzystać go w autorskiej wypowiedzi plastycznej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-TDWP.5_w_1	Projekt zaliczeniowy	Weryfikacja wiedzy i umiejętności w oparciu o stopień realizacji samodzielnego projektu zaliczeniowego realizowanego przez studenta.	13-PG-S1-TDWP.5_1, 13-PG-S1-TDWP.5_2, 13-PG-S1-TDWP.5_3, 13-PG-S1-TDWP.5_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-S1-TDWP.5_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-S1-TDWP.5_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.1

Kod modułu: 13- PG1A -UPMS.1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-UPMS.1_1	Dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy [w tym filozofii, estetyki i socjologii], zjawiskami współczesnego życia i kultury.	13-PG1P-W08	4
13-PG-S1-UPMS.1_10	Zna formy i specyfikę zachowań związanych z publicznymi prezentacjami własnych dokonań i wystąpieniami omawiającymi i promującymi sztukę (rozpoznaje swoje możliwości w obszarze sztuki).	13-PG1P-U12	4
13-PG-S1-UPMS.1_11	Umie gromadzić, analizować i w świadomy sposób interpretować informacje potrzebne do funkcjonowania jako społeczny aktor w obszarze sztuki (niezależnie od zajmowanej pozycji).	13-PG1P-K01	4
13-PG-S1-UPMS.1_2	Zna uwarunkowania i związki pomiędzy rynkiem ekonomicznym i rynkiem „na opak” a koniunkturalną sztuką czy awangardą.	13-PG1P-W10	3
13-PG-S1-UPMS.1_3	Dysponuje wiedzą na temat technologii, kultury medialnej i nowych mediów stosowanych w obrębie upowszechniania sztuki (w obiegu komercyjnym i niekomercyjnym).	13-PG1P-W11	2
13-PG-S1-UPMS.1_4	Ma wiedzę o marketingowych aspektach sztuki oraz funkcjonowania rynku oraz obiegu sztuki.	13-PG1P-W10	4
13-PG-S1-UPMS.1_5	Zna finansowe aspekty wykonywania zawodu artysty-plastyka i edukatora sztuki.	13-PG1P-W10	3
13-PG-S1-UPMS.1_6	Ma świadomość zależności między teoretycznymi a praktycznymi aspektami doświadczenia sztuki, dysponuje też wiedzą o wybranych strategiach jej funkcjonowania w urynkwionym i nieurynkwionym obszarze społecznym.	13-PG1P-W12	2
13-PG-S1-UPMS.1_7	Zna zależność między kapitałem ekonomicznym a kapitałem kulturowym i psychiczną dyspozycją odbioru sztuki.	13-PG1P-W10	2
13-PG-S1-UPMS.1_8	Posiada umiejętność przygotowywania prac pisemnych dotyczących zagadnień związanych z kulturą artystyczną, edukacją artystyczną, potrafi również przygotować wystąpienie ustne.	13-PG1P-U10	3
13-PG-S1-	Dysponuje umiejętnościami językowymi oraz pojęciami niezbędnymi dla zagadnień związanych z problematyką zarządzania	13-PG1P-U11	3

UPMS.1_9	sztuką i jej upowszechniania.		
----------	-------------------------------	--	--

3. Opis modułu	
Opis	Celem modułu jest wyposażenie studenta w wiedzę, która umożliwi rozumienie funkcjonowania rynku sztuki i rozpoznania szans na zajęcie w nim pozycji zgodnie ze swoimi kapitałami (społecznym i kulturowym); pozwoli na orientację w zakresie aktualnego świata sztuki ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki polskiego pola sztuki uwarunkowanego światem ekonomicznym, politycznym, akademickim, dziennikarskim, religijnym; przygotowanie do kompetentnego sprawowania roli organizatora imprez artystycznych (w jej rozmaitych odmianach), prowadzenia przedsięwzięć o charakterze kulturalnym (autorskie i zbiorowe).
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13- PG1A-UPMS.1_w_1	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13-PG-S1-UPMS.1_1, 13-PG-S1-UPMS.1_10, 13-PG-S1-UPMS.1_11, 13-PG-S1-UPMS.1_2, 13-PG-S1-UPMS.1_3, 13-PG-S1-UPMS.1_4, 13-PG-S1-UPMS.1_5, 13-PG-S1-UPMS.1_6, 13-PG-S1-UPMS.1_7, 13-PG-S1-UPMS.1_8, 13-PG-S1-UPMS.1_9

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- PG1A-UPMS.1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu połączony z dyskusją i prezentacją wykonanych projektów.	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę; przygotowanie projektu w grupach kilkusobowych oraz materiału do dyskusji w oparciu o odpowiedni materiał wizualny i tekstowy.	15	13- PG1A-UPMS.1_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI CZ.2

Kod modułu: 13- PG1A-UPMS.2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13- PG1A-UPMS.2_1	Posiada wiedzę o praktycznych i teoretycznych zagadnieniach związanych ze studiowanym przedmiotem oraz wykazuje się znajomością literatury z zakresu prawa autorskiego zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	13-PG1P-W01 13-PG1P-W12	3 3
13- PG1A-UPMS.2_2	Zna mechanizmy związane z funkcjonowaniem rynku sztuki	13-PG1P-W10	3
13- PG1A-UPMS.2_3	W oparciu o zdobytą wiedzę i doświadczenie posiada umiejętność definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy związane z poruszonymi zagadnieniami	13-PG1P-K09	5

3. Opis modułu	
Opis	Moduł pozwala studentowi na zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu przestrzegania prawa autorskiego, szczególnie w obszarze sztuk plastycznych i nauki z umiejętnością jego wykorzystania w przyszłej praktyce zawodowej ze szczególnym uwzględnieniem kwestii etyki zawodowej w zakresie własności intelektualnej i problematyki plagiatu.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13- PG1A-UPMS.2_w_1	Egzamin końcowy	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów oraz wskazaną w sylabusie literaturę.	13- PG1A-UPMS.2_1, 13-PG1A-UPMS.2_2, 13- PG1A-UPMS.2_3

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- PG1A-UPMS.2_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu.	15	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	15	13- PG1A-UPMS.2_w_1

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-WZKS.1

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-WZKS.1_1	Posiada wiedzę z zakresu podstawowych pojęć związanych z terminologią wykorzystywaną w grach, gatunkami gier itp., rozumie ich wzajemne związki, potrafi gromadzić i analizować podstawowe informacje związane z treściami modułu. Ma wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie rozwoju gatunków gier na przestrzeni dziejów oraz wiedzę dotyczącą współczesnych gier komputerowych.	13-PG1P-K01 13-PG1P-W01 13-PG1P-W02	3 3 3
13-PG-S1-WZKS.1_2	Posiada wiedzę dotyczącą szeroko rozumianej kultury i rozrywki, rozumie zachodzące pomiędzy nimi relacje i na tej podstawie potrafi realizować własne koncepcje twórcze.	13-PG1P-K01 13-PG1P-U09 13-PG1P-W04	3 3 3
13-PG-S1-WZKS.1_3	Dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W04 13-PG1P-W06	3 3 3
13-PG-S1-WZKS.1_4	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	13-PG1P-K06 13-PG1P-U10	3 3
13-PG-S1-WZKS.1_5	Potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	13-PG1P-U11 13-PG1P-U12	3 3
13-PG-S1-WZKS.1_6	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	13-PG1P-K01 13-PG1P-K06	3 3
13-PG-S1-WZKS.1_7	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.	13-PG1P-K09 13-PG1P-K10	3 3

3. Opis modułu

Opis	Realizacja modułu w zakresie refleksji filozoficznej pozwala studentowi zrozumieć mechanizm procesów przemian sposobów myślenia; co tworzy podstawę dla komunikacji pomiędzy różnymi poziomami kultury i wykształca umiejętności prowadzenia dialogu interdyscyplinarnego; zapoznaje się z różnymi strategiami intelektualnymi, zdobywa umiejętności formułowania sądów, prowadzenia dyskusji; poszerzania optyki poprzez włączanie w zakres swojej analizy przeciwstawnych punktów widzenia. Ogólnie celem zajęć jest rozpoznanie wybranych, wiodących nurtów filozofii oraz zainicjowanie systematycznego i krytycznego wysiłku myślenia, w tym także osiąganie wyższego poziomu intelektualnej i aksjologicznej dojrzałości studentów.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-WZKS.1_w_1	Egzamin	Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości wybranych nurtów filozofii oraz zagadnień związanych z interpretacją określonych koncepcji filozoficznych w oparciu o treści zrealizowane na wykładach i ćwiczeniach.	13-PG-S1-WZKS.1_2, 13-PG-S1-WZKS.1_3, 13-PG-S1-WZKS.1_4, 13-PG-S1-WZKS.1_5, 13-PG-S1-WZKS.1_6, 13-PG-S1-WZKS.1_7
13-PG-S1-WZKS.1_w_2	Praca pisemna/test	Weryfikacja wiedzy w zakresie wybranego zagadnienia; ocena umiejętności prezentacji danych stanowisk teoriopoznawczych oraz ich krytycznej analizy.	13-PG-S1-WZKS.1_1, 13-PG-S1-WZKS.1_2, 13-PG-S1-WZKS.1_3, 13-PG-S1-WZKS.1_4, 13-PG-S1-WZKS.1_5, 13-PG-S1-WZKS.1_6, 13-PG-S1-WZKS.1_7

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-S1-WZKS.1_fs_1	wykład	Prezentacja wybranych nurtów i zagadnień z dziejów filozofii, ze szczególnym uwzględnieniem związków i relacji z kulturą artystyczną. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13-PG-S1-WZKS.1_w_1
13-PG-S1-WZKS.1_fs_2	ćwiczenia	Aktywne uczestnictwo w zajęciach. Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstami.	15	Indywidualna lektura i analiza wybranych tekstów.	15	13-PG-S1-WZKS.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-WZKS.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-S1-WZKS.2_1	Posiada wiedzę dotyczącą podstawowych pojęć z zakresu antropologii kultury, takich jak: kultura, język, antropologia, obrzędowość, symbolika, etniczność, wielokulturowości itp. Posiada wiedzę pozwalającą na scharakteryzowanie kultury, stanowiącej przedmiot badań i analiz, jej rozumienie, postrzeganie i modyfikację pod wpływem przenikania się kultur oraz powszechnego pluralizmu kulturowego.	13-PG1P-W04	3
		13-PG1P-W05	3
13-PG-S1-WZKS.2_2	Dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonalą tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej.	13-PG1P-W02	3
		13-PG1P-W04	3
		13-PG1P-W06	3
13-PG-S1-WZKS.2_3	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	13-PG1P-K06	3
		13-PG1P-U10	3
13-PG-S1-WZKS.2_4	Potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	13-PG1P-U11	3
		13-PG1P-U12	3
13-PG-S1-WZKS.2_5	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	13-PG1P-K01	3
		13-PG1P-K06	3
13-PG-S1-WZKS.2_6	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.	13-PG1P-K09	3
		13-PG1P-K10	3

3. Opis modułu

Opis	
------	--

	<p>Moduł prowadzi do nabycia umiejętności realizowania naukowych prac pisemnych. Zapoznaje się z różnymi strategiami intelektualnymi, pozwala na zdobycie umiejętności formułowania sądów, prowadzenia dyskusji; poszerzania optyki poprzez włączanie w zakres swojej analizy przeciwstawnych punktów widzenia. Ogólnie celem zajęć jest zainicjowanie systematycznego i krytycznego wysiłku myślenia i osiąganie wyższego poziomu intelektualnej i aksjologicznej dojrzałości studentów i wyrażania ich w formie pisemnej.</p> <p>Cel poznawczy modułu to przede wszystkim rozwijanie świadomości meto-dologicznej w zakresie wybranej koncepcji oraz umiejętność jej zastosowania w pracy teoretycznej z obszaru sztuki i kultury artystycznej. Cel praktyczny wiąże się z kształceniem niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych. Kształtuje również umiejętności w zakresie różnych form wystąpień ustnych i prezentacji multimedialnych.</p>
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-WZKS.2_w_1	Egzamin	Student dysponuje wiedzą na temat kontekstów historycznego i metodologicznych związanych z dyskursem i analizą dzieła sztuki. Weryfikacja wiedzy z zakresu znajomości podstawowych strategii opisu i analizy dzieła sztuki	13-PG-S1-WZKS.2_2, 13-PG-S1-WZKS.2_3, 13-PG-S1-WZKS.2_4, 13-PG-S1-WZKS.2_5, 13-PG-S1-WZKS.2_6
13-PG-S1-WZKS.2_w_2	Praca pisemna	Weryfikacja wiedzy w formie pisemnej prezentacji w zakresie wybranego zagadnienia i analizy dzieła sztuki; ocena umiejętności poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków. Ocena umiejętności prezentacji danych stanowisk teoriopoznawczych oraz zasad redagowania i opracowywania prac pisemnych.	13-PG-S1-WZKS.2_1, 13-PG-S1-WZKS.2_2, 13-PG-S1-WZKS.2_3, 13-PG-S1-WZKS.2_4, 13-PG-S1-WZKS.2_5, 13-PG-S1-WZKS.2_6

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-S1-WZKS.2_fs_1	wykład	W ramach wykładu omawiane są problemy z zakresu metodologii pracy badawczej i sposobów budowania prac teoretycznych ze szczególnym uwzględnieniem problematyki sztuk plastycznych	15	Samodzielne opracowanie zagadnień do egzaminu; zapoznanie się z treścią lektur uzupełniających treść wykładu.	15	13-PG-S1-WZKS.2_w_1
13-PG-S1-WZKS.2_fs_2	ćwiczenia	Aktywne uczestnictwo w zajęciach; kształcenie niezbędnych umiejętności związanych z przygotowywaniem i redagowaniem prac pisemnych, przygotowanie prezentacji, umiejętność wyboru treści istotnych	15	Indywidualna praca nad wybranymi tekstami; Pisanie własnych prac.	15	13-PG-S1-WZKS.2_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.3

Kod modułu: 13-PG-S1-WZKS.3

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu

kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-WZKS.3_1	Dysponuje rozszerzoną wiedzą na temat kontekstu historycznego i kulturowego sztuk plastycznych w powiązaniu z innymi dziedzinami wiedzy (w tym filozofii, estetyki, socjologii, antropologii kulturowej), zjawiskami współczesnego życia i kultury (kultura ponowoczesna) oraz samodzielnie doskonali tę wiedzę w odniesieniu do zmian zachodzących w sztuce współczesnej.	13-PG1P-W02 13-PG1P-W04 13-PG1P-W06	3 3 3
13-PG-S1-WZKS.3_2	Posiada umiejętność przygotowania rozbudowanych prac pisemnych i wystąpień ustnych (także o charakterze multimedialnym) związanych ze studiowanym kierunkiem studiów, z wykorzystaniem różnych ujęć i koncepcji teoretycznych oraz innych źródeł.	13-PG1P-K06 13-PG1P-U10	3 3
13-PG-S1-WZKS.3_3	Potrafi swobodnie wypowiadać się w formie ustnej i pisemnej na temat twórczości własnej oraz na temat szeroko pojętej kultury, wykazując umiejętność poprawnego formułowania własnych sądów i wyciągania trafnych wniosków.	13-PG1P-U11 13-PG1P-U12	3 3
13-PG-S1-WZKS.3_4	Posiada świadomość poziomu swojej wiedzy i umiejętności praktycznych i rozumie potrzebę pogłębiania wiedzy w obrębie własnej specjalizacji oraz szeroko pojętych działań kulturotwórczych.	13-PG1P-K01 13-PG1P-K06	3 3
13-PG-S1-WZKS.3_5	Posiada zdolność do komunikowania się z reprezentantami różnych środowisk społecznych, profesjonalistów i nieprofesjonalistów w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych i działań artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem twórczości graficznej Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej.	13-PG1P-K09 13-PG1P-K10	3 3

3. Opis modułu

Opis	Cele poznawcze modułu sprowadzają się do rozpoznania części (podstawowych) zagadnień teoretycznych, koncepcji i stanowisk badawczych w zakresie wiedzy o kulturze i antropologii kulturowej. Treści kształcenia koncentrują się na wybranych aspektach dyskursu kulturologicznego, ze szczególnym uwzględnieniem charakterystycznych koncepcji i ujęć kultury oraz wybranych elementów teorii kultury, takich jak: definicje kultury, płaszczyzny zjawisk kulturowych, wartościujące i niewartościujące, atrybutywne i dystrybutywne rozumienie kultury, instytucje i wzory kultury, typy zjawisk kulturowych, uczestnictwo w kulturze, kultura tradycyjna, popularna, masowa, przestrzeń i czas w kulturze. W zakresie podejmowanej
------	--

	problematyki eksponuje się społeczno-regulacyjne ujęcie kultury, jako sfery zasadniczo determinującej i określającej wszelkie aspekty ludzkiej aktywności życiowej.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-WZKS.3_w_1	Egzamin (opcjonalnie ustny lub pisemny)	Weryfikacja całościowej wiedzy z zakresu znajomości treści kształcenia, zagadnień realizowanych na wykładach.	13-PG-S1-WZKS.3_1, 13-PG-S1-WZKS.3_2, 13-PG-S1-WZKS.3_3, 13-PG-S1-WZKS.3_4, 13-PG-S1-WZKS.3_5
13-PG-S1-WZKS.3_w_2	Kolokwium/praca pisemna	Weryfikacja wiedzy z zakresu wybranej problematyki. Ocena merytoryczności oraz rzeczowości tez i argumentów w kontekście omawianego problemu.	13-PG-S1-WZKS.3_1, 13-PG-S1-WZKS.3_2, 13-PG-S1-WZKS.3_3, 13-PG-S1-WZKS.3_4, 13-PG-S1-WZKS.3_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-S1-WZKS.3_fs_1	wykład	Wykład. Dotyczy wybranych aspektów wiedzy o kulturze, antropologii kultury oraz teorii kultury. Wykład w połączeniu z prezentacją audiowizualną.	15	Indywidualna praca z literaturą przedmiotu i „tekstami: kultury prowadząca do samodzielnego poszerzania wiedzy oraz lektura uzupełniająca w zakresie wskazanych zagadnień.	15	13-PG-S1-WZKS.3_w_1
13-PG-S1-WZKS.3_fs_2	ćwiczenia	Analiza wybranych zagadnień, praca nad tekstem i źródłami, pogłębienie refleksji o wybranych zagadnieniach kultury i antropologii kulturowej.	15	Indywidualna lektura wybranych tekstów. Przygotowanie do ćwiczeń związane z pracą nad wskazanymi tekstami oraz źródłami.	15	13-PG-S1-WZKS.3_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-WF.1

1. Liczba punktów ECTS: 0

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-WF.1_1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Pilicza, test Coopera).)	13-PG1P-U06	1
13-PG-S1-WF.1_2	Potrafi zastosować odpowiedni rodzaj treningu w zależności, od celu, jaki chce osiągnąć (poprawę funkcjonowania układu krążenia, poprawa koordynacji ruchowej, wzmocnienie mięśni, poprawa wydolności oddechowej).	13-PG1P-U06	1
13-PG-S1-WF.1_3	Zna przepisy z zakresu podstawowych gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych.	13-PG1P-K05	1
13-PG-S1-WF.1_4	Posiada podstawową wiedzę o kulturze fizycznej. Zna zależności pomiędzy aktywnością ruchową i właściwym odżywianiem a zdrowiem i komfortem życia w przyszłości. Potrafi wyjaśnić istotę sportu.	13-PG1P-K05	1
13-PG-S1-WF.1_5	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej. Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.	13-PG1P-K05	1
13-PG-S1-WF.1_6	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.	13-PG1P-U06	1

3. Opis modułu	
Opis	Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnoedukacyjnego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Powinna uwzględniać zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczyć w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest nauczanie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Utrwalenie umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Wyposażenie w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej. Poznanie historii oraz przepisów. Zapoznanie z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. WYROBIENIE poczucia własnej wartości. Mobilizacja do postaw prozdrowotnych. Współpraca w grupie oraz dyscyplina. Pokazać wpływ aktywności ruchowej na organizm człowieka, jego zdrowie i higienę (praca – wypoczynek).
Wymagania wstępne	

Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach:
Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych.
Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-WF.1_w_1	Egzamin praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	13-PG-S1-WF.1_1, 13-PG-S1-WF.1_2, 13-PG-S1-WF.1_3, 13-PG-S1-WF.1_4, 13-PG-S1-WF.1_5, 13-PG-S1-WF.1_6
13-PG-S1-WF.1_w_2	Egzamin praktyczny	i Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	13-PG-S1-WF.1_1, 13-PG-S1-WF.1_2, 13-PG-S1-WF.1_3, 13-PG-S1-WF.1_4, 13-PG-S1-WF.1_5, 13-PG-S1-WF.1_6
13-PG-S1-WF.1_w_3	Mikrolekcja	lub Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	13-PG-S1-WF.1_1, 13-PG-S1-WF.1_2, 13-PG-S1-WF.1_3, 13-PG-S1-WF.1_4, 13-PG-S1-WF.1_5, 13-PG-S1-WF.1_6
13-PG-S1-WF.1_w_4	Rozmowa kontrolna	lub Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	13-PG-S1-WF.1_3, 13-PG-S1-WF.1_4, 13-PG-S1-WF.1_6

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-S1-WF.1_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie) 3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbięcie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.	30			13-PG-S1-WF.1_w_1, 13-PG-S1-WF.1_w_2, 13-PG-S1-WF.1_w_3, 13-PG-S1-WF.1_w_4

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: WYCHOWANIE FIZYCZNE CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-WF.2

1. Liczba punktów ECTS: 0

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-WF.2_1	Potrafi poprawnie wykonać elementy techniczne z wybranej dyscypliny sportowej; Potrafi z powodzeniem zaliczyć test sprawności ogólnej (test Pilicza, test Coopera).	13-PG1P-U06	1
13-PG-S1-WF.2_2	Potrafi zastosować odpowiedni rodzaj treningu w zależności, od celu, jaki chce osiągnąć (poprawę funkcjonowania układu krążenia, poprawa koordynacji ruchowej, wzmocnienie mięśni, poprawa wydolności oddechowej).	13-PG1P-U06	1
13-PG-S1-WF.2_3	Zna przepisy z zakresu podstawowych gier zespołowych lub z innej wybranej dyscypliny sportu, a także ma podstawową wiedzę o organizowaniu zawodów sportowych.	13-PG1P-K05	1
13-PG-S1-WF.2_4	Posiada podstawową wiedzę o kulturze fizycznej. Zna zależności pomiędzy aktywnością ruchową i właściwym odżywianiem a zdrowiem i komfortem życia w przyszłości. Potrafi wyjaśnić istotę sportu.	13-PG1P-K05	1
13-PG-S1-WF.2_5	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej. Przestrzega zasad „fair play” na boisku oraz w życiu codziennym.	13-PG1P-K05	1
13-PG-S1-WF.2_6	Promuje społeczne i kulturowe znaczenie sportu i aktywności fizycznej oraz pielęgnuje własne upodobania z zakresu kultury fizycznej.	13-PG1P-U06	1

3. Opis modułu	
Opis	Uczelniana kultura fizyczna winna być integralną i komplementarną częścią ogólnieoświatowego programu szkoły wyższej. Na kulturę fizyczną składają się: wychowanie fizyczne, rekreacja, sport i turystyka. Jest jedynym obszarem stwarzającym możliwość realizacji wartości odnoszących się do ciała i zdrowia oraz stanowi przeciwwagę w stosunku do obciążenia młodzieży akademickiej pracą umysłową. Powinna uwzględniać zmieniającą się rzeczywistość i w znacznym stopniu uczestniczyć w procesie przygotowania studenta do dorosłego życia zawodowego oraz w rodzinie i społeczeństwie. Celem zajęć w tym module jest nauczanie elementów technicznych w wybranej dyscyplinie sportowej. Utrwalenie umiejętności nabytych na poprzednim etapie nauczania. Wyposażenie w niezbędny zasób wiedzy o kulturze fizycznej. Poznanie historii oraz przepisów. Zapoznanie z organizacją zawodów oraz imprez rekreacyjnych i turystycznych. Wyrobienie poczucia własnej wartości. Mobilizacja do postaw prozdrowotnych. Współpraca w grupie oraz dyscyplina. Pokazać wpływ aktywności ruchowej na organizm człowieka, jego zdrowie i higienę (praca – wypoczynek).
Wymagania wstępne	

Dotyczy studentów aktywnie uczestniczących w zajęciach:
Głównym wymogiem przyjęcia do grupy jest brak przeciwwskazań zdrowotnych.
Posiadanie umiejętności pływania nie jest wymagane.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu

kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-WF.2_w_1	Egzamin praktyczny	Ocena studenta na podstawie jego postępów, zaangażowania i aktywności w zajęciach oraz umiejętności w zakresie wybranych dyscyplin sportowych.	13-PG-S1-WF.2_1, 13-PG-S1-WF.2_2, 13-PG-S1-WF.2_3, 13-PG-S1-WF.2_4, 13-PG-S1-WF.2_5, 13-PG-S1-WF.2_6
13-PG-S1-WF.2_w_2	Egzamin praktyczny	i Sprawdzenie wiadomości dot. danej dyscypliny sportu podczas sędziowania lub prowadzenia dokumentacji (protokołów) meczy.	13-PG-S1-WF.2_1, 13-PG-S1-WF.2_2, 13-PG-S1-WF.2_3, 13-PG-S1-WF.2_4, 13-PG-S1-WF.2_5, 13-PG-S1-WF.2_6
13-PG-S1-WF.2_w_3	Mikrolekcja	lub Ocena wiedzy i praktycznego jej zastosowania w trakcie przeprowadzenia przez studenta fragmentu zajęć.	13-PG-S1-WF.2_1, 13-PG-S1-WF.2_2, 13-PG-S1-WF.2_3, 13-PG-S1-WF.2_4, 13-PG-S1-WF.2_5, 13-PG-S1-WF.2_6
13-PG-S1-WF.2_w_4	Rozmowa kontrolna	lub Ustny sprawdzian wiadomości dotyczących zagadnień kultury fizycznej oraz istoty wychowania fizycznego w trakcie zajęć.	13-PG-S1-WF.2_3, 13-PG-S1-WF.2_4, 13-PG-S1-WF.2_6

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-S1-WF.2_fs_1	ćwiczenia	Zajęcia prowadzone są z użyciem poniższych metod: 1. Oglądowe (pokaz, obserwacja) 2. Słowne (opis, objaśnienie, wyjaśnienie) 3. Praktycznego działania: - syntetyczna - nauczanie całego ruchu, - analityczna - rozbięcie ćwiczenia na fragmenty, - kompleksowa - dzielenie całości na fragmenty i po ich opanowaniu łączenie w całość.	30			13-PG-S1-WF.2_w_1, 13-PG-S1-WF.2_w_2, 13-PG-S1-WF.2_w_3, 13-PG-S1-WF.2_w_4

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1

Kod modułu: 13-PG-S1-ZS.1

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-ZS.1_1	Zna i rozumienie zasady tworzenia tzw. Game Design Document.	13-PG1P-W12	3
13-PG-S1-ZS.1_2	Zna i rozumienie zasady tworzenia opisu przebiegu powstawania gry oraz wszelkich elementów jej środowiska.	13-PG1P-W06 13-PG1P-W11	3 3
13-PG-S1-ZS.1_3	Zna i rozumienie zasady opisu narracji, postaci, mechaniki i logiki rozgrywki w oparciu o przygotowaną dokumentację gry.	13-PG1P-W12	2
13-PG-S1-ZS.1_4	Posiada umiejętność wykorzystania Game Design Document w procesie kreacji świata gry.	13-PG1P-U05	3
13-PG-S1-ZS.1_5	Posiada podstawową umiejętność samodzielnego tworzenia Game Design Document.	13-PG1P-U10	4

3. Opis modułu	
Opis	Student pozna zasady tworzenia scenariusza gier, tworzenia i wykorzystania tzw. Game Design Document i jego roli w procesie produkcji gry.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-ZS.1_w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów, ćwiczeń i wskazaną literaturę.	13-PG-S1-ZS.1_1, 13-PG-S1-ZS.1_2, 13-PG-S1-ZS.1_3, 13-PG-S1-ZS.1_4, 13-PG-S1-ZS.1_5

13-PG-S1-ZS.1_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG-S1-ZS.1_1, 13-PG-S1-ZS.1_2, 13-PG-S1-ZS.1_3, 13-PG-S1-ZS.1_4, 13-PG-S1-ZS.1_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-S1-ZS.1_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci).	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	15	13-PG-S1-ZS.1_w_1, 13-PG-S1-ZS.1_w_2

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2

Kod modułu: 13-PG-S1-ZS.2

1. Liczba punktów ECTS: 1

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
13-PG-S1-ZS.2 _1	Posiada wiedzę dotyczącą psychologicznych aspektów związanych z grami.	13-PG1P-W01	3
		13-PG1P-W02	3
13-PG-S1-ZS.2 _2	Rozumie związki pomiędzy psychologią gracza a prowadzoną rozgrywką.	13-PG1P-K01	2
		13-PG1P-W01	2
13-PG-S1-ZS.2 _3	Posiada umiejętność gromadzenia, analizowania i w świadomy sposób interpretowania potrzebnych informacji.	13-PG1P-K01	3
13-PG-S1-ZS.2 _4	Posiada umiejętność organizacji pracy własnej i zespołowej w ramach realizacji wspólnych zadań i projektów.	13-PG1P-K03	3
13-PG-S1-ZS.2 _5	Posiada umiejętność kontrolowania swoich emocji i zachowań.	13-PG1P-K07	2
13-PG-S1-ZS.2 _6	Posiada umiejętność komunikowania się w obrębie własnego środowiska i społeczności.	13-PG1P-K10	3
13-PG-S1-ZS.2 _7	Posiada umiejętność posługiwania się fachową terminologią z zakresu grafiki komputerowej gier.	13-PG1P-K14	3

3. Opis modułu	
Opis	Student nabędzie wiedzę dotyczącą związków pomiędzy psychologią a teoretycznymi i praktycznymi zagadnieniami budowania planu rozgrywki, wzbudzenia, utrzymania i kontrolowania pozytywnych emocji u gracza, a także nabędzie wiedzę i umiejętności budowania zespołów projektowych.
Wymagania wstępne	Brak wymagań wstępnych

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
13-PG-S1-ZS . 2_w_1	Egzamin pisemny	Weryfikacja wiedzy w oparciu o treść wykładów i ćwiczeń oraz wskazaną literaturę.	13-PG-S1-ZS.2_1, 13-PG-S1-ZS.2_2, 13-PG-S1-ZS.2_3, 13-PG-S1-ZS.2_4, 13-PG-S1-ZS.2_5, 13-PG-S1-ZS.2_6, 13-PG-S1-ZS.2_7
13-PG-S1-ZS . 2_w_2	Praca pisemna	Sprawdzenie pod kątem umiejętności samodzielnego posługiwania się zdobytą wiedzą niezbędną do rozwiązania określonego problemu pracy przygotowanej przez studenta.	13-PG-S1-ZS.2_1, 13-PG-S1-ZS.2_2, 13-PG-S1-ZS.2_3, 13-PG-S1-ZS.2_4, 13-PG-S1-ZS.2_5, 13-PG-S1-ZS.2_6, 13-PG-S1-ZS.2_7

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-S1-ZS. 2_fs_1	wykład	Wykład wprowadzający do zrozumienia genezy i istoty najważniejszych zagadnień przedmiotu i pogłębiający problematykę omawianą w dostępnej literaturze (wszyscy studenci).	30	Praca ze wskazaną literaturą przedmiotu obejmująca samodzielne przyswojenie wiedzy odnośnie wskazanych zagadnień podstawowych oraz lekturę wybranych tekstów poszerzających wiedzę.	15	13-PG-S1-ZS . 2_w_1, 13-PG-S1-ZS .2_w_2