

Nazwa przedmiotu: <b>Podstawy projektowania środowisk wirtualnych 1</b>		Kod przedmiotu: <b>WA.SLA122</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Architektury Wnętrz</b>		
Nazwa kierunku: <b>architektura wnętrz</b>		
Forma studiów: <b>I stopnia, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: I / 1	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	30

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr inż. arch. Michał Kruszyniak
Wymagania wstępne	Zdane egzaminy wstępne
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Zapoznanie uczniów z podstawami projektowania w grach wideo.
2.	Zaprojektowanie obiektu do świata wirtualnego
3.	Pobudzenie wyobraźni i rozwinięcie umiejętności podejmowania świadomych decyzji projektowych.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Uczeń ma umieć zaprojektować obiekt charakterystyczny dla wybranego świata do gier wideo.	<b>Symbol:</b> WA.SLA122_W03 <b>Efekty kierunkowe:</b> AW6_W01. AW6_W07. AW6_W10. AW6_W11. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin
Umiejętności	
Uczeń ma nauczyć się korzystać wielu programów oraz umiejętności manualnych pozwalających na świadome podejmowanie decyzji projektowych.	<b>Symbol:</b> WA.SLA122_U03 <b>Efekty kierunkowe:</b> AW6_U07. AW6_U19. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin
Kompetencje społeczne	

Uczeń ma świadomie oceniać swoje wybory projektowe te dobre jak i te złe.	<b>Symbol:</b> WA.SLA122_K03 <b>Efekty kierunkowe:</b> AW6_S01. AW6_S03. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin
---	---

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
<b>Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi</b>	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	7
udział w ćwiczeniach projektowych	8
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	5
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	5
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	30
przygotowanie do zajęć projektowych	5
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	7
udział w ćwiczeniach projektowych	8
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	5
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	5
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	30
przygotowanie do zajęć projektowych	5
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	120
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2024 Z	Ćwiczenia	Projekt drzwi do wymyślnego świata wraz z magicznym kluczem, w formie kostki otwierającym projektowane drzwi.	<b>Liczba godzin:</b> 60 <b>Cele:</b> 2 0 1 <b>Efekty uczenia się:</b> WA.SLA122_U03 WA.SLA122_U01 WA.SLA122_W02 WA.SLA122_W03 WA.SLA122_W01 WA.SLA122_K01 WA.SLA122_K02 WA.SLA122_K03 WA.SLA122_U02	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Odpowiedź ustna	5
		Przegląd prac	10
		Obrona projektu/zadania	5
		Egzamin	65
		Zaliczenie na ocenę	15

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2024 Z	Wokół narracji interaktywnej - Bartłomiej Kluska, Michał Śledziński	

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane