

Nazwa przedmiotu: Projektowanie środowisk wirtualnych 2		Kod przedmiotu: WA.SLA432
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Architektury Wnętrz		
Nazwa kierunku: architektura wnętrz		
Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: II / 4	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr inż. arch. Michał Kruszyniak
Wymagania wstępne	Zaliczony poprzedni semestr tego przedmiotu.
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Rozwijanie wiedzy studentów z zakresu projektowania kontekstowego w grach wideo.
2.	Zaprojektowanie przestrzeni tematycznej do gry wideo wzbogaconej o dodatkowe odczucia gracza - wnętrze w wybranym uniwersum popkultury.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Świadome projektowanie niewielkich przestrzeni funkcjonalnych dopasowanych do wybranej tematyki.	Symbol: WA.SLA432_W01 Efekty kierunkowe: AW6_W01. AW6_W10. AW6_W11. AW6_W17. AW6_W19. Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Umiejętności	
Umiejętność świadomego podejmowania decyzji projektowych.	Symbol: WA.SLA432_U01 Efekty kierunkowe: AW6_U07. AW6_U19. Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
Kompetencje społeczne	
Świadome ocenianie podjętych wyborów projektowych	Symbol: WA.SLA432_K01 Efekty kierunkowe: AW6_S01. AW6_S03.

	Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę
--	---

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	20
udział w dyskusjach projektowych	10
udział w wykładach	10
udział w egzaminach	5
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	10
przygotowanie do zajęć projektowych	15
opracowywanie sprawozdań/prezentacji po ćw. laboratoryjnych/ warsztatowych	10
opracowanie projektów	20
realizacja projektów	40
Samodzielna praca studenta	
udział w ćwiczeniach projektowych	20
udział w dyskusjach projektowych	10
udział w wykładach	10
udział w egzaminach	5
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	10
przygotowanie do zajęć projektowych	15
opracowywanie sprawozdań/prezentacji po ćw. laboratoryjnych/ warsztatowych	10
opracowanie projektów	20
realizacja projektów	40
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	300
Liczba punktów ECTS	5

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 L	Ćwiczenia	Projekt wnętrza funkcjonalnego do wybranego uniwersum z zakresu obszaru popkultury wzbogaconego o dodatkowy obszar odczuć gracza.	Liczba godzin:	45
			Cele:	1
			Efekty uczenia się:	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 L	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	1

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L	Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual	

	Sensation - Steve Swink Level Up! the Guide to Great Video Game Design - Scott Rogers Level Design: Processes and Experiences - Christopher W. Totten	
--	---	--

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