

Nazwa przedmiotu: <b>Projektowanie przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier 1</b>		Kod przedmiotu: <b>WA.SMO115</b>
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: <b>Instytut Architektury Wnętrz</b>		
Nazwa kierunku: <b>architektura wnętrz</b>		
Forma studiów: <b>II stopnia, Stacjonarne</b>	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: I / 1	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Rafał Szrajber, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Akceptacja karty warunków zaliczenia przedmiotu
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia laboratoryjno-warsztatowe Ćwiczenia projektowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Zapoznanie studenta ze strukturą narracyjną środowisk wirtualnych i sposobami jej implementacji w obszary realizowanych projektów
2.	Zrealizowanie projektu środowiska narracyjnego z uwzględnieniem wątku głównego i mikronarracji w dowolnej technice zapewniającej czytelną wizualizację
3.	Prezentacja opracowanego projektu i dyskusja osiągniętych rezultatów i zastosowanych rozwiązań narracyjnych

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student potrafi zaprojektować strukturę narracyjną dla wybranego zadania projektowego	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> AW4_W04. AW4_W08. AW4_W12. AW4_W13. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin
Umiejętności	
Student potrafi zidentyfikować elementy struktury narracyjnej oraz dobrać odpowiednie rozwiązania technologiczne i narzędzia do realizacji projektu.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> AW4_U12. AW4_U16.

	<b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin
<b>Kompetencje społeczne</b>	
Student potrafi poszukiwać informacji, wspierać swój rozwój oraz integrować posiadaną wiedzę	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> AW4_S01. AW4_S02. <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 projektowych	28
udział w egzaminach	2
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	5
przygotowanie do zajęć projektowych	5
opracowanie projektów	10
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
udział w ćwiczeniach projektowych	28
udział w egzaminach	2
wykonanie ćwiczeń/prac domowych	5
przygotowanie do zajęć projektowych	5
opracowanie projektów	10
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	100
<b>Liczba punktów ECTS</b>	2

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2024 Z	Ćwiczenia	Projekt narracyjnej struktury lokacji do gry komputerowej z uwzględnieniem obszarów mikronarracji oraz dobozem technologii i techniki prezentacji finalnego opracowania	<b>Liczba godzin:</b> 45 <b>Cele:</b> 3 1 2 <b>Efekty uczenia się:</b>	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Egzamin	70
		Obrona projektu/zadania	20
		Przegląd prac	10

<b>Wersja</b>	<b>Literatura obowiązkowa</b>	<b>Literatura uzupełniająca</b>
2024 Z	<p>Rafał Szrajber, Julia Wojciechowska, Odczytać wirtualną przestrzeń - komunikacja przez przestrzeń w grach wideo, Zeszyty Artystyczne 3 (36), 2019, s. 97-110</p> <p>Marta Fijak, Artur Ganszyniec, How and Why We Make Games, CRC Press; 1st edition, 2024</p>	<p>Rafał Szrajber, Przestrzeń jako struktura zdefiniowana obecnością użytkownika / Space as a Structure Defined by User's Presence, Replay. The Polish Journal of Game Studies, Replay 1(6) 2019 (publikacja grudzień 2020), Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, pp. 81-93,</p>

<b>Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się</b>	
<b>Ocena</b>	<b>Opis wymagań</b>
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