

Nazwa przedmiotu: Projektowanie przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier 2		Kod przedmiotu: WA.SMO222A
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Architektury Wnętrz		
Nazwa kierunku: architektura wnętrz		
Forma studiów: II stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: I / 2	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Rafał Szrajber, prof. uczelni
Wymagania wstępne	
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Zapoznanie studenta z budowaniem własności intelektualnej w oparciu o obiekty wzornicze dedykowane grom wideo i produktom pokrewnym
2.	Zapoznanie studenta z zawartością narracyjną obiektów wzorniczych oraz wykorzystaniem lub budowaniem marki IP w oparciu o przedmioty fizyczne i rozpoznawalne elementy wykreowanego świata.
3.	Zrealizowanie projektu w oparciu o zawartość narracyjną obiektu wzorniczego wraz z jego fizyczną reprezentacją i materiałami pokrewnymi.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student zna zawartość narracyjną obiektu wzorniczego i umie świadomie ją wykorzystać oraz rozpoznać jej składowe.	Symbol: Efekty kierunkowe: AW4_W05. AW4_W11. Metody weryfikacji: C: Przegląd prac Egzamin
Umiejętności	
Student rozumie uwarunkowania rynkowe i świadomie projektuje obiekt wzorniczy w procesie pozwalającym na eksperymentowanie i symulowanie.	Symbol: Efekty kierunkowe: AW4_U05. AW4_U13. Metody weryfikacji: C: Przegląd prac Egzamin
Kompetencje społeczne	

Student podejmuje świadomie decyzje projektowe z uwzględnieniem mechanizmów rynkowych i psychologicznych	Symbol: Efekty kierunkowe: AW4_S03. Metody weryfikacji: C: Przegląd prac Egzamin
--	--

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	3
udział w ćwiczeniach projektowych	40
udział w egzaminach	2
przygotowanie do zajęć projektowych	15
analiza i sformułowanie założeń projektowych	10
opracowanie projektów	50
realizacja projektów	50
kwerenda	10
Samodzielna praca studenta	
udział w ćwiczeniach warsztatowych	3
udział w ćwiczeniach projektowych	40
udział w egzaminach	2
przygotowanie do zajęć projektowych	15
analiza i sformułowanie założeń projektowych	10
opracowanie projektów	50
realizacja projektów	50
kwerenda	10
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	360
Liczba punktów ECTS	6

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 L	Ćwiczenia	Opracowanie obiektu wzorniczego dedykowanego przestrzeni uniwersum gry wideo lub autorskiej wizji z uwzględnieniem zawartości narracyjnej oraz materiałami pokrewnymi definiującymi wartość intelektualną projektu.	Liczba godzin: 0 Cele: 3 1 Efekty uczenia się:	

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 L	Ćwiczenia	Egzamin	80
		Przegląd prac	20

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L	<p>Szrajber R., Designing the non-existent - from the credibility of virtual space to the materialization of elements in video game worlds, BIWA, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, 2022</p> <p>Sinek Simon, Zaczynaj od dlaczego. Jak wielcy liderzy inspirują innych do działania, Onepress, 2021 (wersja PL),</p> <p>Snyder Blake, Uratuj kotka, Wydawnictwo W.A.B., 2023 (wersja PL)</p>	<p>Ellen Lupton, Design Is Storytelling, Thames & Hudson; Edycja Illustrated, 2017</p> <p>Evan Skolnick, Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques, Watson-Guptill, 2014</p>

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