

Nazwa przedmiotu: <b>Projektowanie przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier 3</b>		Kod przedmiotu: <b>WA.SMO356</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: II / 3	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	dr hab. Rafał Szrajber, prof. uczelni
Wymagania wstępne	Projektowanie przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier 1 lub 2 Akceptacja karty warunków zaliczenia przedmiotu
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe Konsultacje Warsztaty

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Analiza aktualnych badań artystycznych, grozawczych i technologicznych z obszaru gier wideo dla realizowanych projektów
2.	Powiązanie technik i metodologii projektowych dedykowanych środowiskom wirtualnym z projektowaniem rzeczywistych przestrzeni wystawienniczych i doświadczeń XR.
3.	Opracowanie projektu wystawienniczego lub doświadczenia użytkownika uwzględniającego mechanizmy grywalizacji lub prezentacji informacji.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Student potrafi twórczo wykorzystywać swoją wiedzę oraz poszerzyć jej zakres z uwzględnieniem interdyscyplinarności realizowanych projektów.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> AW4_W02. AW4_W04. AW4_W12. <b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin
Umiejętności	
Student potrafi zaprojektować doświadczenie wirtualne lub przestrzeń wystawienniczą z uwzględnieniem mechanizmów z obszaru gier wideo	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> AW4_U08. AW4_U15. AW4_U16.

	<b>Metody weryfikacji:</b> C: Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin
<b>Kompetencje społeczne</b>	
Student potrafi przeanalizować prace naukowe i opracować wnioski dla realizacji własnych zamierzeń projektowych.	<b>Symbol:</b> <b>Efekty kierunkowe:</b> AW4_S04. <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	38
udział w wykładach	5
udział w egzaminach	2
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	20
przygotowanie do zajęć projektowych	20
analiza i sformułowanie założeń projektowych	10
opracowanie projektów	60
realizacja projektów	60
kwerenda	10
<b>Samodzielna praca studenta</b>	
udział w ćwiczeniach projektowych	38
udział w wykładach	5
udział w egzaminach	2
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10
przygotowanie do zaliczenia lub egzaminu z przedmiotu	20
przygotowanie do zajęć projektowych	20
analiza i sformułowanie założeń projektowych	10
opracowanie projektów	60
realizacja projektów	60
kwerenda	10
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.</b>	<b>470</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>	<b>8</b>

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje
2024 Z	Ćwiczenia	Opracowanie projektu wystawienniczego lub doświadczenia użytkownika (fizycznego lub wirtualnego)	<b>Liczba godzin:</b> 45

	uwzględniającego mechanizmy grywalizacji lub prezentacji informacji wykorzystywanej w grach wideo (np. równowaga informacyjna).	<b>Cele:</b> 2 3 1  <b>Efekty uczenia się:</b>
--	---	---

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2024 Z	Ćwiczenia	Przegląd prac Obrona projektu/zadania Egzamin	30% 30% 30%

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2024 Z	Judah M. Carter, Escape Rooms and Virtual Reality: Designing Fully Immersive Experiences, Independently published, 2023)	The Do-It-Yourself Escape Room Book: A Practical Guide to Writing Your Own Clues, Designing Puzzles, and Creating Your Own Challenges  Mark Wells ,User Experience Design: An Introduction to Creating Interactive Digital Spaces, Laurence King; Edycja 1, 2023

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