SYLABUS

Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	
kierunek:	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna
specjalność:	Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna
poziom:	Studia I stopnia
forma:	Stacjonarne
profil:	Ogólnoakademicki

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu	Kierunkowa Praca Dyplomowa (licencjacka): Pracownia Wirtualnej Rzeczywistości	kod przedmiotu (z planu studiów)	GKWR.I.E12	przynależność do bloku	E. Blok kierunkowy
prowadzący	prof. dr hab. Andreas Guskos mgr Jakub Palka			e-mail	andreas.guskos@akademiasztuki.eu, jakub.palka@akademiasztuki.eu
rok: III	semestr	6		punkty ECTS	15
typ przedmiotu	~~obowiązkowy~~/obieralny			język wykładowy	Polski
liczba godzin	wykłady			suma	60
	ćwiczenia	60			
	warsztaty				
	E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Zaliczenie piątego semestru Projektowania Wirtualnej Rzeczywistości. Student posiada rozbudowaną wiedzę na temat realizacji prac projektowych w przestrzeni wirtualnej. Student posiada rozbudowane umiejętności modelowania 3D oraz posługuje się w podstawowym stopniu oprogramowaniem dedykowanym rozwiązaniom VR.
Student zapoznaje się z nowymi możliwościami w projektowaniu jakie daje mu praca w silniku gier, zapoznaje się z dostępnymi obecnie programami do tworzenia wirtualnych środowisk i potrafi z nich skorzystać w celu opracowywania własnych autorskich projektów.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

C1 – Rozwinięcie umiejętności studentów w zakresie pracy koncepcyjnej związanej z kreacją przestrzeni wirtualnej

-Analiza oraz własna interpretacja przedstawionych tematów oraz zagadnień

C2 - Nauczenie studentów procesu pracy projektowej związanej z kreacją przestrzeni wirtualnej.

- Opanowanie języka wypowiedzi przestrzennej: operowanie formą przestrzenną, materiałem, oświetleniem. Umiejętność analizy zagadnień funkcjonalnych. Umiejętność wpisania się w kontekst przestrzenny z uwzględnieniem uwarunkowań kompozycyjnych i funkcjonalnych otoczenia, w przestrzeni zamkniętej i otwartej.

C3 – Rozwijanie umiejętności pracy za pomocą dostępnych narzędzi w przestrzeni teleinformacyjnej.

C4 - Nauczenie studentów przygotowania prezentacji projektu w postaci gotowej aplikacji oraz animacji.

D. Efekty kształcenia dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie projektowania wirtualnej rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem aspektów wizualnych	GVR_W01	P6S_WG
ma podstawową wiedzę dotyczącą wirtualnej rzeczywistości i ekspresji artystycznej	GVR_W03	P6S_WG
zna fachową terminologię z zakresu sztuk projektowych ze szczególnym uwzględnieniem projektowania wirtualnej rzeczywistości	GVR_W07	P6S_WG
zna aspekty dotyczące pracy zespołowej związanej z projektowaniem wirtualnej rzeczywistości	GVR_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne	GVR_U01	P6S_UW
umie korzystać z oprogramowania do tworzenia przestrzeni wirtualnej	GVR_U02	P6S_UW
umie planować realizację procesu projektowego i podejmować samodzielne decyzje przy uwzględnieniu możliwości i ograniczeń dostępnych zasobów	GVR_U03	P6S_UW
umie tworzyć formy i kompozycje przestrzenne przy wykorzystaniu odpowiedniego warsztatu	GVR_U04	P6S_UW
umie właściwie realizować wyznaczone zadania przy uwzględnieniu specyfiki poszczególnych etapów projektu	GVR_U07	P6S_UO
umie dobierać i obsługiwać odpowiedni zestaw narzędzi, dla osiągania założonych celów w procesie projektowym	GVR_U08	P6S_UW
potrafi dostosowywać rodzaj metod pracy i technik warsztatowych do koncepcji projektu	GVR_U09	P6S_UW P6S_UU
potrafi realizować własne działania twórcze w oparciu o zróżnicowane koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	GVR_U10	P6S_UW
potrafi przygotować prace pisemne i wystąpienia ustne dotyczących szczegółowych zagadnieńzwiązanych z różnymi dziedzinami twórczości, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnych źródeł	GVR_U13	P6S_UK
posiada umiejętności niezbędne do organizowania i przeprowadzenia publicznych prezentacji z wykorzystaniem aktualnych technik i technologii	GVR_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych	GVR_K01	P6S_KU P6S_KR
samodzielnie podejmuje prace, wykazuje się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrznej motywacji w zakresie organizacji pracy	GVR_K02	P6S_KR

właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, multimedia, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezę tych informacji we właściwy sposób	GVR_K03	P6S_KR
realizuje własne koncepcje i działania twórcze oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	GVR_K04	P6S_KK
posiada umiejętność samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów oraz efektywnego organizowania pracy	GVR_K05	P6S_KK
kontroluje w sposób świadomy swoje emocje i zachowania, zwłaszcza w kontekście wystąpień publicznych i prezentacji swojego projektu dyplomowego	GVR_K07	P6S_KK
komunikuje się w obrębie własnego środowiska posługując się fachową terminologią z zakresu branży wirtualnej rzeczywistości	GVR_K08	P6S_KR P6S_KO
korzysta z pomocy ekspertów z dziedziny wirtualnej rzeczywistości , kiedy ma trudności w samodzielnym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych	GVR_K11	P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład	ćwiczenia

semestr VI					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Realizacja licencjackiej pracy dyplomowej. Tematy uzgadniane indywidualnie	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
badanie możliwości wykorzystania środowisk deweloperskich do produkcji gier, typu Unreal Engine i Unity jako narzędzi pracy dla projektanta przestrzeni wirtualnej.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:
wprowadzenie powyższych programów do zestawu narzędzi dostępnych w pracowni i pomoc w ich użytkowaniu

E1. Literatura obowiązkowa

1. Unreal Engine w 24 godziny. Nauka tworzenia gier, Aram Cookson Helion 2017
2. Virtual Reality; Samuel Greengard

E2. Literatura uzupełniająca

1. Branżowe pisma i strony internetowe, np.: „„3DWorld”, www.ArtStation.com,
2. Internetowe samouczki (tzw. tutorials) projektowania w środowiskach Unreal Engine 4
3. VR Book Human-Centered Design for Virtual Reality; Jerald Jason
4. Level Design for Games: Creating Compelling Game Experiences Phil Co
5. Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine – Brenden Sewell
6. Unreal Engine Lighting and Rendering Essentials -Moniem Muhammed A.
7. Game Architecture and Design: A New Edition, Andrew Rollings
8. An *Architectural Approach to Level Design,* Christopher W. Totten
9. *Designing Virtual Worlds,* Richard Bartle

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (50 %) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (20 %) - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (20%) - prawidłowa realizacja ustaleń z przeprowadzonych konsultacji (10%)	

Inne:

ocena celująca (25 pkt)	ocena bardzo dobra (21-24 pkt)	ocena dobra plus (19-20 pkt)	ocena dobra (16-18 pkt)	ocena dostateczna plus (14-15 pkt)	ocena dostateczna (11-13 pkt)	ocena niedostateczna (10 pkt)

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60
przygotowanie do zajęć	60
opracowanie materiału po zajęciach	165
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	40
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	50
suma godzin	375
liczba punktów ECTS	15

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa