



Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	Architektury Wnętrz
kierunek:	Scenografia i Przestrzeń Wirtualna
specjalność:	Scenografia i Przestrzeń Wirtualna
poziom:	studia I stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Podstawy projektowania przestrzeni wirtualnej	kod przedmiotu (z planu studiów)	A.I.E2	przynależność do bloku	E.Blok kierunkowy
prowadzący		mgr Martyna Miłowska			e-mail	martyna.milowska@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1,2		punkty ECTS	2+2
typ przedmiotu		obowiązkowy			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	60
		ćwiczenia	30+30			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

SEMESTR 1

Przejdźcie procesu rekrutacji.

SEMESTR 2

- Zaliczenie pierwszego semestru w Podstaw projektowania przestrzeni wirtualnej.
- Student posiadania podstawową wiedzę z zakresu projektowania przestrzennego, obejmującą zasady kompozycji, kolorystyki i proporcji, oraz jest zaznajomiony z kluczowymi pojęciami związanymi z rzeczywistością wirtualną (VR) oraz interfejsami użytkownika.
- W zakresie umiejętności praktycznych oczekuje się od studenta biegłości w obsłudze komputera oraz podstawowych umiejętności w obsłudze programów graficznych, takich jak Adobe Photoshop, a także zdolności korzystania z narzędzi modelowania 3D, na przykład Blender oraz znajomości interfejsu silnika gier Unreal Engine.
- Student powinien wykazywać umiejętność organizacji własnej pracy, rozwijać zainteresowanie nowymi technologiami oraz posiadać motywację do rozwijania umiejętności artystycznych i technicznych w obszarze VR.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

SEMESTR 1

C1- Zrozumienie podstawowych koncepcji przestrzeni wirtualnej oraz jej zastosowań w scenografii: Studenci będą badać definicje i rodzaje przestrzeni wirtualnej, poznając różnice między VR, AR i MR oraz ich zastosowanie w projektowaniu scenograficznym.

C2- Opanowanie podstawowych umiejętności obsługi programu Unreal Engine: Uczestnicy kursu nauczą się nawigacji w interfejsie Unreal Engine, tworzenia prostych obiektów 3D oraz wprowadzania podstawowych interakcji, co pozwoli im na samodzielne przygotowanie prostych projektów.

C3- Rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia poprzez realizację pierwszych projektów wirtualnych środowisk: Studenci będą tworzyć koncepcje swoich własnych przestrzeni wirtualnych, pracując nad kreatywnym podejściem do projektowania i rozwijając swoje umiejętności prezentacji wizji artystycznej.

SEMESTR 2

C1- Zgłębienie zasad projektowania interaktywnych przestrzeni wirtualnych z uwzględnieniem ergonomii i doświadczeń użytkownika: Studenci poznają zasady tworzenia przyjaznych dla użytkownika interfejsów oraz ergonomii, analizując wpływ przestrzeni wirtualnej na doświadczenia użytkowników.

C2- Doskonalenie umiejętności w Unreal Engine, w tym teksturowania, oświetlenia i integracji elementów 3D: Uczestnicy nauczą się zaawansowanych technik pracy w Unreal Engine, takich jak zaawansowane teksturowanie, zastosowanie efektywnego oświetlenia oraz integracja różnych elementów 3D w ramach jednego projektu.

C3- Rozwijanie indywidualnej wizji artystycznej poprzez tworzenie unikalnych projektów przestrzennych w VR: Studenci będą pracować nad własnymi projektami, które odzwierciedlają ich indywidualny styl i podejście do projektowania, co pozwoli im na eksperymentowanie z różnymi koncepcjami i technikami wirtualnej przestrzeni.

D. Efekty uczenia się 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		
w podstawowym stopniu zna metody projektowania przestrzeni fizycznej i wirtualnej	AW1_W01	P6S_WG
zna i rozumie w podstawowym w stopniu zastosowanie nowych technologii oraz sposoby projektowania światła w procesie produkcji spektaklu, wystawy, koncertu	AW1_W02	P6S_WG
zna określony zakres problematyki związanej z technologiami realizacji projektowych obiektów i przestrzeni z zakresu scenografii, wystawiennictwa, przestrzeni wirtualnej oraz jest świadom ich ciągłego rozwoju	AW1_W03	P6S_WG
zna relacje między wiedzą teoretyczną a praktyczną, w tym rozumie i czyta rysunki techniczne, opisy techniczne projektowanych obiektów i przestrzen	AW1_W06	P6S_WG
w podstawowym stopniu zna i rozumie podstawy projektowania w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania	AW1_W08	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponuje umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania	AW1_U01	P6S_UW
umie w podstawowym stopniu posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego i projektowego (2D i 3D)	AW1_U02	P6S_UW
umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac	AW1_U03	P6S_UW

projektowych oraz artystycznych wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych		
opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych poprzez samodzielną pracę	AW1_U08	P6S_UW P6S_UU
	AW1_U14	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się i podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	AW1_K01	P6S_KK
jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	AW1_K03	P6S_KK
posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	AW1_K04	P6S_KK
potrafi w sposób komunikatywny zaprezentować efekty pracy projektowej i artystycznej	AW1_K10	P6S_KO P6S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr I					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Aura formy — kompozycja przestrzeni dla obiektu abstrakcyjnego Student zaprojektuje przestrzeń wirtualną w Unreal Engine 5, eksponując abstrakcyjny obiekt 3D załączony do materiałów. Zadanie polega na nadaniu obiektowi charakteru, doborze materiałów oraz stworzeniu otoczenia podkreślającego jego znaczenie i emocjonalny ładunek. Celem jest praktyczne wprowadzenie do obsługi silnika UE5 oraz rozwój kreatywnego myślenia przestrzennego.	30
semestr II					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk			Ćws	Moodboard przestrzenny inspirowany sceną filmową Student dokonuje wyboru sceny filmowej, która posłuży jako punkt odniesienia do przeprowadzenia analizy przestrzeni pod kątem kompozycji, wymiarów, kolorystyki, stylu oraz oświetlenia. Na podstawie przeprowadzonej analizy tworzy w środowisku Unreal Engine 5 moodboard	30

				przestrzenny — wieloelementową, nastrojową kompozycję wykorzystującą gotowe formy i zasoby silnika. Zadanie ma na celu rozwijanie umiejętności interpretacji przestrzeni oraz kreatywnego wyrażania wizji scenograficznej w oparciu o VR. lub Wirtualna forma wystawiennicza Student przenosi koncepcję małej formy wystawienniczej opracowanej w ramach zajęć z podstaw projektowania wystaw do przestrzeni wirtualnej. Zadanie polega na adaptacji istniejącego projektu nadając mu interaktywny charakter i wykorzystując możliwości cyfrowego środowiska prezentacji. Efektem pracy jest prototyp wirtualnej przestrzeni wystawienniczej umożliwiający odbiorcy aktywne uczestnictwo w prezentacji.	
--	--	--	--	--	--

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

Unreal Engine Documentation. (n.d.). *Dokumentacja Unreal Engine*. [Dostępna online: <https://docs.unrealengine.com/>]

E2. Literatura uzupełniająca

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
- zrealizowanie tematów ćwiczeń (50%) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (25%) - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (25%)	- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze. - aktywność i zaangażowanie na zajęciach - własna inicjatywa - autoprezentacja - postępy

Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
jak na ocenę bardzo dobrą oraz: zrealizowanie zadania dodatkowego wysoki poziom prezentacyjny wykonanego projektu dodatkowe medium prezentacji osiągniętych wyników np. film	jak na ocenę dobrą plus oraz: zrealizowanie wszystkich zadań (projektowych i teoretycznych) dla realizowanego projektu ponadprzeciętny poziom wizualizacji/planszy/konceptu bardzo wysoka frekwencja i aktywność w trakcie semestru	jak na ocenę dobrą oraz: zrealizowanie wszystkich (5/5) założeń projektu prezentacja w postaci planszy o poprawnym układzie i zawartości wysoka frekwencja i aktywność w trakcie semestru	jak na ocenę dostateczną plus oraz: dobra prezentacja pracy podczas zaliczenia	jak na ocenę dostateczną oraz: zrealizowanie 4/5 założeń	zrealizowanie 3/5 założeń projektu poprawna zawartość planszy z akceptowalnym układem	zrealizowane mniej niż 3/5 założeń projektu znikoma frekwencja w semestrze praca niespełniająca kryteriów estetycznych i formalnych

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	30+30
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	4+4
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	6+6
suma godzin	50+50
liczba punktów ECTS	2+2

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu