



AKADEMIA SZTUKI

Akademia Sztuki w Szczecinie	
Wydział	Architektury wnętrz
kierunek:	Architektura wnętrz i przestrzeń wirtualna
specjalność:	Architektura wnętrz i przestrzeń wirtualna
poziom:	studia I stopnia
forma:	stacjonarne
profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Pracownia Wirtualnej Rzeczywistości	kod przedmiotu (z planu studiów)	A.I.E7	przynależność do bloku	E. Blok kierunkowy
prowadzący		dr hab. Andreas Guskos, prof. nadzw. mgr Jakub Palka			e-mail	andreas.guskos@akad emiasztuki.eu, jakub.palka@akademi asztuki.eu
rok	II,III	semestr	3,4,5		punkty ECTS	4+4+4
typ przedmiotu		obowiązkowy/obieralny			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	180
		ćwiczenia	60+60+60			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

SEMESTR 3

Zaliczenie Bloku Kierunkowego Wprowadzającego. Student posiada podstawową wiedzę na temat realizacji prac projektowych w zakresie architektury wnętrz i przestrzeni wirtualnej. Posiada umiejętności i kompetencje w zakresie korzystania z intuicyjnej metody poszukiwania formy w procesie projektowym, kojarzenia czynników składających się na sztukę projektowania. Student posiada podstawowe umiejętności modelowania 3D oraz posługuje się w podstawowym stopniu oprogramowaniem dedykowanym rozwiązaniom VR.

SEMESTR 4

Zaliczenie trzeciego semestru Projektowania Wirtualnej Rzeczywistości. Student posiada rozbudowaną wiedzę na temat realizacji prac projektowych w zakresie architektury wnętrz i 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 i wybiera przynajmniej jeden z nich, aby w przyszłości realizować w nim projekty studenckie w pracowni Projektowania Wirtualnej Rzeczywistości.

SEMESTR 5

Zaliczenie Bloku Kierunkowego Rozszerzonego. Student posiada podstawową wiedzę na temat realizacji prac projektowych w zakresie architektury wnętrz i przestrzeni wirtualnej. Posiada umiejętności i kompetencje w zakresie korzystania z intuicyjnej metody poszukiwania formy w procesie projektowym, kojarzenia czynników składających się na sztukę projektowania. Student posiada podstawowe umiejętności modelowania 3D oraz posługuje się w podstawowym stopniu oprogramowaniem dedykowanym rozwiązaniom VR.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

SEMESTR 3

- C1 - Nauczenie studentów procesu pracy koncepcyjnej związanej z kreacją przestrzeni wirtualnej.
- Założenia ideowe, program i scenariusz opracowywanej przestrzeni
 - Nauczenie studentów interpretacji zjawisk z innych dyscyplin twórczych za pomocą języka przestrzeni architektonicznej. Interdyscyplinarność w procesie twórczym
- C2 - Nauczenie studentów posługiwania się oprogramowaniem do tworzenia gier i przestrzeni wirtualnych w kontekście rozwiązań VR
- Mechanika poruszania się w wirtualnym środowisku.
 - Tworzenie podstawowych interakcji dedykowanym zastosowaniu gogli VR
- C3- Nauczenie studentów przygotowania prezentacji projektu w formie animacji

SEMESTR 4

- 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.

SEMESTR 5

- C1 - Nauczenie studentów procesu pracy koncepcyjnej związanej z kreacją przestrzeni wirtualnej.
- Założenia ideowe, program i scenariusz opracowywanej przestrzeni
 - Nauczenie studentów interpretacji zjawisk z innych dyscyplin twórczych za pomocą języka przestrzeni architektonicznej. Interdyscyplinarność w procesie twórczym
- C2 - Nauczenie studentów posługiwania się oprogramowaniem do tworzenia gier i przestrzeni wirtualnych w kontekście rozwiązań VR
- Mechanika poruszania się w wirtualnym środowisku.
 - Tworzenie podstawowych interakcji dedykowanym zastosowaniu gogli VR
- C3- Nauczenie studentów przygotowania prezentacji projektu w formie animacji

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		
ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie		

architektury wnętrz przestrzeni publicznej i prywatnej oraz wystawiennictwa i nowych technologii (w tym wiedzę w zakresie projektowania w przestrzeni wirtualnej), obiektów czasowych, projektowania mebla i opakowań	K_W01	P6S_WG
zna określony zakres problematyki związanej z technologiami realizacji projektowych obiektów z zakresu architektury wnętrz, wystawiennictwa, przestrzeni wirtualnej, obiektów czasowych, mebla i opakowań oraz jest świadom ich ciągłego rozwoju	K_W06	P6S_WG
w podstawowym stopniu zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej - projektowej w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	K_W11	P6S_WG
zna zakres pracy projektanta architektury wnętrz oraz związki	K_W12	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania	K_U01	P6S_UW
umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego i architektonicznego (2D i 3D)	K_U02	P6S_UW
opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	K_U08	P6S_UW P6S_UU
posiada umiejętności w realizowaniu własnych działań artystycznych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności i posiadanego warsztatu	K_U11	P6S_UW P6S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	K_K02	P6S_UU P6S_KR
posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	K_K03	P6S_KK
jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	K_K04	P6S_KK
w sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych, jak również własnych działań artystycznych	K_K10	P6S_KO P6S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	VR- silniki gier	2	Ćws	Adaptacja literacka Zaprezentuj projekt wnętrza inspirowanego wybranym dziełem literackim lub jego fragmentem. Stwórz interaktywną wizualizację w wirtualnej rzeczywistości (VR), która pozwoli na eksplorację zaprojektowanej przestrzeni.	60
semestr IV					

typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
	VR - możliwości zastosowania	2	Ćws	Interaktywny showroom w VR wybranej marki Zaprojektuj interaktywny showroom w wirtualnej rzeczywistości, który prezentuje scenografię opartą na wybranej marce. Celem jest stworzenie immersyjnego środowiska VR, które oddaje wartości, estetykę i charakter marki, jednocześnie prezentując produkty lub usługi w kreatywny i angażujący sposób.	60
semestr V					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
	VR - możliwości zastosowania	2	Ćws	Projekt lokalu użyteczności publicznej inspirowanego Filmem Stwórz projekt wnętrza lokalu użyteczności publicznej, inspirowanego wybranym dziełem literackim lub filmowym. Przygotuj interaktywną wizualizację w wirtualnej rzeczywistości (VR), która pozwoli na swobodne poruszanie się po zaprojektowanej przestrzeni i doświadczenie jej unikalnej atmosfery.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

badanie możliwości wykorzystania środowisk deweloperskich do produkcji gier, typu Unreal Engine 4 i Unity 5 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. „Tajniki projektowania gier w Unreal Engine 4”, Matt Edmonds, Promise, 2019
2. „Unreal Engine. Nauka pisania gier dla kreatywnych”, Joanna Lee, Helion, 2016
3. Branżowe pisma i strony internetowe, np.: „3DArtist”, www.ArtStation.com, „3DWorld”

E2. Literatura uzupełniająca

1. „Wirtualna Rzeczywistość. Doznanie na żądanie”, Bailenson Jeremy, Helion, 2019
2. „Pavilions, Pop-Ups and Parasols, The Impact of Real and Virtual Meeting on Physical Space”, Architectural Design May/June 2015, Profile No 235, Guest-Edited by Leon Van Schaik and Fleur Watson, 2015
3. Internetowe samouczki (tzw. tutorials) projektowania w środowiskach Unreal Engine 4 i Unity 5

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
--------------------	------------------

- terminowe zrealizowanie wszystkich ćwiczeń w danym semestrze (50 %) - aktywność i zaangażowanie podczas zajęć (25 %) - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń (25%)			Kryteria podstawowe: • - terminowe zrealizowanie ćwiczeń w danym semestrze. • - aktywność i zaangażowanie na zajęciach • - jakość wykonania zrealizowanych ćwiczeń • - własna inicjatywa • - autoprezentacja • - postępy Ocena celująca: - wysoki poziom wykonanych prac – realizacja własnych tematów			
Inne: uczestnictwo w konkursach, wystawach						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna
wybitne osiągnięcia bez najmniejszych błędów	bardzo dobre osiągnięcia - z dopuszczeniem jedynie drugorzędnych błędów	praca powyżej średniego standardu -z pewnymi błędami	ogólnie solidna praca z zauważalnymi błędami	praca zadowalająca, ale ze znaczącymi brakami	praca spełnia minimalne kryteria	praca nie spełnia minimalnych kryteriów - student musi powtórzyć całość materiału

G. Nakład pracy studenta	
Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60+60
przygotowanie do zajęć	10+10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+10
suma godzin	100+100+100
liczba punktów ECTS	4+4+4

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu