

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.3.EDUP2.D.WDPSILD	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Wprowadzenie do projektowania środowisk i level design</i> <i>Introduction to the environment design and level design</i>
	angielskim	

1. USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

1.1. Kierunek studiów	Sztuki plastyczne
1.2. Forma studiów	Stacjonarne
1.3. Poziom studiów	Magisterskie
1.4. Profil studiów*	Ogólnoakademicki
1.5. Osoba przygotowująca kartę przedmiotu	dr Jakub Matys
1.6. Kontakt	jakub.matys@ujk.edu.pl

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

2.1. Język wykładowy	polski
2.2. Wymagania wstępne*	brak

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

3.1. Forma zajęć	ćwiczenia	
3.2. Miejsce realizacji zajęć	zajęcia tradycyjne w pomieszczeniu dydaktycznym UJK	
3.3. Forma zaliczenia zajęć	Zaliczenie z oceną (semestr 1)	
3.4. Metody dydaktyczne	Ćwiczenia przedmiotowe, Pokaz z instruktażem, Metoda projektów, Pokaz z objaśnieniem	
3.5. Wykaz literatury	podstawowa	Wesołowski J. Inżynieria gier: level design dla początkujących. Wonderland Engineering. Warszawa 2016. Adams E. Projektowanie gier: podstawy. Helion. Gliwice 2011. Nowocień R. Tworzenie gier komputerowych: kompendium producenta. Helion. Gliwice 2020.
	uzupełniająca	Jońca R. Perełki programowania gier: vademecum profesjonalisty. Helion. Gliwice 2002.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza – przedstawienie studentom zasad kompozycji przestrzeni w grach i projektowania poziomów w kontekście rytmu, eksploracji, mechaniki i narracji; omówienie typowych elementów level designu. Zapoznanie z przykładami narracji przestrzeni w przykładach popkultury. C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do samodzielnego tworzenia prostych struktur przestrzennych w grach 2D i 3D oraz testowania ich funkcjonalności w silniku gier. C3. Kompetencje społeczne – uwrażliwienie studentów na znaczenie projektowania przestrzeni jako nośnika treści i emocji; wspieranie postawy projektanta odpowiedzialnego za doświadczenie gracza
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Zasady kompozycji przestrzeni i projektowania środowisk w grach. Analiza poziomów gier – flow, rytm, eksploracja, punktacja. Projektowanie interaktywnych przestrzeni 2D i 3D. Tworzenie prostych poziomów w silnikach gier. Korelacja pomiędzy mechaniką gry a przestrzenią. Artystyczne przestrzenie interaktywne. Narracja przestrzeni / przestrzeń narracji.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	posiada pogłębioną wiedzę na temat zasad kompozycji przestrzeni oraz projektowania interaktywnych środowisk i poziomów w grach, uwzględniając zależności między mechaniką gry, narracją a strukturą przestrzenną.	EDUP2A_W01, EDUP2A_W03, EDUP2A_W05
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		
U01	projektuje złożone przestrzenie interaktywne w środowisku 2D i 3D, integrując elementy estetyczne, użytkowe i narracyjne; potrafi dostosować rozwiązania przestrzenne do wymagań gameplayu i doświadczenia odbiorcy.	EDUP2A_U01, EDUP2A_U02, EDUP2A_U04

U02	efektywnie wykorzystuje środowiska game engine (np. Unity, Unreal) do budowy poziomów gier oraz tworzy funkcjonalne prototypy przestrzeni immersyjnych.	EDUP2A_U03, EDUP2A_U06, EDUP2A_U07
U03	organizuje prezentacje projektów środowiskowych i poziomów gry, wykazując się świadomością odbiorcy oraz umiejętnością narracyjnego i przestrzennego myślenia.	EDUP2A_U10, EDUP2A_U11
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	rozumie rolę przestrzeni jako środka ekspresji artystycznej i środowiska interakcji; potrafi współpracować w zespole interdyscyplinarnym oraz rozwijać wspólne projekty kreatywne.	EDUP2A_K01, EDUP2A_K02, EDUP2A_K03

4.4. Sposoby weryfikacji osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się

Efekty przedmiotowe (symbol)	Sposób weryfikacji (+/-)																				
	Egzamin ustny/pisemny*			Kolokwium*			Projekt*			Aktywność na zajęciach*			Praca własna*			Praca w grupie*			Inne (jakie?)* np. test - stosowany w e-learningu		
	Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć			Forma zajęć		
	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...	W	C	...
W01								+			+			+							
U01								+			+			+							
U02								+			+			+							
U03								+			+			+							
K01								+			+			+							

*niepotrzebne usunąć

4.5. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

Forma zajęć	Ocena	Kryterium oceny
ćwiczenia (C)* (w tym e-learning)	3	Student rozpoznaje podstawowe zasady kompozycji przestrzeni i potrafi wskazać elementy poziomu gry, ale ma trudności z ich zastosowaniem w praktyce. Projektowane przestrzenie są niespójne funkcjonalnie lub wizualnie. Wymaga ciągłego wsparcia przy tworzeniu prostych poziomów w silniku gry.
	3,5	Student tworzy proste projekty środowisk i poziomów z wykorzystaniem podstawowych zasad kompozycji i elementów flow oraz eksploracji. Potrafi częściowo połączyć mechanikę gry z przestrzenią. Wymaga wsparcia w zakresie technicznym lub narracyjnym. Praca projektowa nie jest w pełni spójna koncepcyjnie.
	4	Student projektuje funkcjonalne i zrozumiałe przestrzenie 2D lub 3D z zastosowaniem zasad flow, rytmu i eksploracji. Potrafi powiązać mechanikę gry z układem przestrzennym. Tworzy poziomy gry w silniku, wykazując poprawność techniczną. Rozumie podstawy narracji przestrzennej i stosuje je w praktyce.
	4,5	Student świadomie wykorzystuje środki projektowe do tworzenia złożonych przestrzeni interaktywnych. Integruje kompozycję wizualną z mechaniką i narracją gry. Potrafi analizować i poprawiać projektowane poziomy pod kątem płynności rozgrywki i zaangażowania gracza. Wykazuje dużą samodzielność w posługiwaniu się narzędziami projektowymi.
	5	Student tworzy oryginalne, narracyjnie i funkcjonalnie spójne środowiska gry. Projektuje przestrzeń w sposób twórczy, świadomie kształtując tempo, eksplorację i rytm rozgrywki. Biegle łączy elementy mechaniki z przestrzenią, a środowisko traktuje jako nośnik opowieści. Wykazuje pełną samodzielność, kreatywność i wysoki poziom refleksji nad własnym procesem projektowym.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	50	
Udział w wykładach*		
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	50	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	25	
Przygotowanie do wykładu*		
Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*		
Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*		
Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*		
Opracowanie prezentacji multimedialnej*		

Inne (jakie?)*		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	75	
PUNKTY ECTS za przedmiot	3	

**niepotrzebne usunąć*

Przyjmuję do realizacji (data i czytelne podpisy osób prowadzących przedmiot w danym roku akademickim)

.....