

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	0212.3.EDUP2.E.MPSILD	
Nazwa przedmiotu w języku	polskim	<i>Magisterska pracownia projektowa - projektowanie środowisk i level design</i> <i>Master's degree design studio - environment 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 2,3,4)	
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. Nowocięć R. Tworzenie gier komputerowych: kompendium producenta. Helion. Gliwice 2020.
	uzupełniająca	Jońca R. Perełki programowania gier: vademecum profesjonalisty. Helion. Gliwice 2002. Sikora W. Fenomenologia gry wideo w perspektywie ontologii dzieła sztuki Romana Ingardena. Wydawnictwo Naukowe UAM. Poznań 2021. Schreier J, Czartoryski B. Krew, pot i piksele. Chwalebne i niepokojące opowieści o tym, jak robi się gry. Wydawnictwo SQN. Kraków 2021.

4. CELE, TREŚCI I EFEKTY UCZENIA SIĘ

4.1. Cele przedmiotu (z uwzględnieniem formy zajęć)
C1. Wiedza – zaprezentowanie studentom zaawansowanych metod projektowania środowisk i poziomów w grach oraz ich znaczenia dla narracji, immersji i estetyki doświadczenia gracza.
C2. Umiejętności – przygotowanie studentów do realizacji złożonych projektów przestrzeni interaktywnych z integracją elementów wizualnych, dźwiękowych i mechanicznych; rozwijanie zdolności prototypowania i testowania.
C3. Kompetencje społeczne – kształtowanie postawy refleksji nad projektowaniem środowisk jako procesu zorientowanego na odbiorcę; rozwijanie zdolności prezentowania i uzasadniania rozwiązań projektowych.
4.2. Treści programowe (z uwzględnieniem formy zajęć)
Rozwijanie indywidualnych projektów środowisk i poziomów gry w oparciu o analizę narracyjną i mechaniczną. Projektowanie złożonych układów przestrzennych. Integracja elementów wizualnych, dźwiękowych i interaktywnych. Tworzenie funkcjonalnych prototypów. Prezentacja i omówienie projektów w kontekście designu i immersji.

4.3. Przedmiotowe efekty uczenia się

Efekt	Student, który zaliczył przedmiot	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
w zakresie WIEDZY:		
W01	Ma pogłębioną wiedzę z zakresu kompozycji przestrzennej i struktury level designu, zna zasady budowania interaktywnych środowisk z uwzględnieniem aspektów narracyjnych, funkcjonalnych i estetycznych.	EDUP2A_W01, EDUP2A_W03, EDUP2A_W05
W02	Zna kulturowe, społeczne i technologiczne konteksty projektowania środowisk w grach oraz rozumie ich powiązania z historią i teorią przestrzeni w sztuce i designie.	EDUP2A_W02, EDUP2A_W04
w zakresie UMIEJĘTNOŚCI:		

U01	Samodzielnie tworzy złożone, interaktywne projekty środowisk i poziomów gier, integrując obraz, dźwięk, narrację i mechanikę rozgrywki w spójną strukturę przestrzenną.	EDUP2A_U01, EDUP2A_U02, EDUP2A_U03
U02	Potrafi analizować zależności między mechaniką gry a układem przestrzennym, przewidując wpływ rozwiązań projektowych na doświadczenie użytkownika i odbiór narracji.	EDUP2A_U04, EDUP2A_U07
U03	Odpowiedzialnie dokumentuje i prezentuje projekty, organizując ich pokaz w formie grywalnego prototypu oraz wystąpień publicznych z użyciem nowoczesnych narzędzi komunikacji wizualnej.	EDUP2A_U10, EDUP2A_U11
w zakresie KOMPETENCJI SPOŁECZNYCH:		
K01	Samodzielnie i w sposób twórczy inicjuje oraz realizuje złożone projekty artystyczne w zespole interdyscyplinarnym, wykazując umiejętności przywódcze i organizacyjne.	EDUP2A_K01, EDUP2A_K02
K02	Świadomie wykorzystuje doświadczenie artystyczne i projektowe w działaniach społecznych i kulturalnych, komunikując ich cele oraz efekty z zastosowaniem narzędzi wizualnych i cyfrowych.	EDUP2A_K03, EDUP2A_K05
K03	Wykazuje zdolność do krytycznej samooceny i refleksji nad projektowanymi rozwiązaniami w kontekście etycznym, społecznym i estetycznym.	EDUP2A_K04, EDUP2A_K06

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 podejmuje próbę realizacji indywidualnego projektu środowiska lub poziomu gry, jednak projekt jest niespójny narracyjnie lub mechanicznie. Układ przestrzenny jest uproszczony lub niefunkcjonalny. Integracja elementów wizualnych, dźwiękowych i interaktywnych jest fragmentaryczna. Prezentacja projektu jest nieczytelna lub niepełna.
	3,5	Student realizuje podstawowy projekt środowiska lub poziomu, częściowo uwzględniając narrację i mechanikę. Projekt przestrzeni wykazuje logiczny układ, lecz wymaga dopracowania. Wykorzystuje podstawowe elementy wizualne i dźwiękowe, choć integracja z interaktywnością jest ograniczona. Potrafi zaprezentować funkcjonalny szkic lub wczesny prototyp.
	4	Student opracowuje funkcjonalny i spójny projekt środowiska z wyraźnym powiązaniem między mechaniką gry a przestrzenią. Poprawnie integruje elementy wizualne, dźwiękowe i interaktywne. Tworzy czytelny prototyp poziomu i potrafi zaprezentować go, omawiając jego założenia w kontekście designu i immersji.
	4,5	Student samodzielnie projektuje złożone środowiska z logicznym układem przestrzennym, narracyjną głębią i dobrze powiązaną mechaniką. Integruje zaawansowane elementy wizualne i dźwiękowe, stosując środki zwiększające immersję. Prototyp jest funkcjonalny i prezentowany w sposób profesjonalny, z umiejętnością analizy i autorefleksji.
	5	Student tworzy nowatorskie i w pełni zintegrowane środowisko lub poziom gry, w którym przestrzeń, mechanika, narracja i elementy audiowizualne wzajemnie się uzupełniają. Projekt cechuje się wysokim poziomem immersji, oryginalnością i techniczną biegłością. Prezentacja zawiera pogłębioną analizę rozwiązań projektowych i ich wpływu na doświadczenie gracza.

5. BILANS PUNKTÓW ECTS – NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
LICZBA GODZIN REALIZOWANYCH PRZY BEZPOŚREDNIM UDZIALE NAUCZYCIELA /GODZINY KONTAKTOWE/	215	
Udział w wykładach*		
Udział w ćwiczeniach, konwersatoriach, laboratoriach*	215	
Udział w egzaminie/kolokwium zaliczeniowym*		
Inne (należy wskazać jakie? np. e-learning)*		
SAMODZIELNA PRACA STUDENTA /GODZINY NIEKONTAKTOWE/	210	

<i>Przygotowanie do wykładu*</i>		
<i>Przygotowanie do ćwiczeń, konwersatorium, laboratorium*</i>		
<i>Przygotowanie do egzaminu/kolokwium*</i>		
<i>Zebranie materiałów do projektu, kwerenda internetowa*</i>		
<i>Opracowanie prezentacji multimedialnej*</i>		
<i>Inne (jakie?)*</i>		
ŁĄCZNA LICZBA GODZIN	425	
PUNKTY ECTS za przedmiot	17	

**niepotrzebne usunąć*

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

.....