



Karta przedmiotu  
Projektowanie VR

**1. Informacje podstawowe**

|                                                                                |  |                                                                                                               |                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Kierunek studiów</b><br>architektura wnętrz                                 |  | <b>Cykl kształcenia (nabór)</b><br>2024/25                                                                    |                                   |
| <b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b><br>Wydział Sztuk Projektowych |  | <b>Kod przedmiotu</b><br>15AW-PS.DM4C.3382.24                                                                 |                                   |
| <b>Poziom studiów</b><br>drugiego stopnia (mgr)                                |  | <b>Języki wykładowe</b><br>polski                                                                             |                                   |
| <b>Profil studiów</b><br>Profil praktyczny                                     |  | <b>Obligatoryjność</b><br>Obowiązkowy                                                                         |                                   |
| <b>Forma studiów</b><br>studia stacjonarne                                     |  | <b>Blok zajęciowy</b><br>Przedmioty kierunkowe                                                                |                                   |
| <b>Wymagania wstępne</b>                                                       |  | Posiada umiejętność modelowania 3D, tworzenia tekstur i materiałów, działania ze światłem i formą.            |                                   |
| <b>Przedmioty wprowadzające</b>                                                |  | Techniki wizualizacji,<br>Komputerowe wspomaganie projektowania,<br>Metody komputerowe w architekturze wnętrz |                                   |
| <b>Koordinator</b>                                                             |  | Mikołaj Lubczyński                                                                                            |                                   |
| <b>Okres</b><br>Semestr 3                                                      |  | <b>Forma zaliczenia</b><br>Zaliczenie na ocenę                                                                | <b>Liczba punktów ECTS</b><br>2.0 |
|                                                                                |  | <b>Forma prowadzenia i godziny zajęć</b><br>Ćwiczenia projektowe: 30                                          |                                   |

**2. Efekty uczenia się dla przedmiotu**

| Kod                           | Opis efektów uczenia się                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się | Odniesienie do charakterystyk PRK |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|-----------------------------------|
| <b>Wiedza:</b>                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                 |                                   |
| W1                            | Rozumie pojęcia multimediów, intermedialności oraz komunikacji wizualnej, zdaje sobie sprawę z ich znaczenia we współczesnym środowisku artystycznym i w projektowaniu w dziedzinie architektury wnętrz.                                                                                                                                                                                                                                                                                 | AW_P2_K_W05                                     | P7S_WG                            |
| W2                            | Posiada dogłębną znajomość zasad artystycznego kształtowania przestrzeni i formy architektonicznej. Posiada także wiedzę o technologiach i technikach zróżnicowanych dziedzin związanych z architekturą wnętrz, włączając w to aspekty nauk technicznych, co jest niezbędne do efektywnego rozwiązywania problemów projektowych.                                                                                                                                                         | AW_P2_K_W03,<br>AW_P2_K_W06                     | P7S_WG, P7S_WG                    |
| <b>Umiejętności:</b>          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                 |                                   |
| U1                            | Posiada umiejętność projektowania zgodnie z założeniami ideowymi i specyfikacjami programowymi, wyrażając jasne oraz zaawansowane przesłania architektoniczne poprzez modelowanie oraz narzędzia komputerowe. Potrafi tworzyć projekty wnętrz, które spełniają określone wymagania, jednocześnie eksponując swoją kreatywność i indywidualne podejście do tematu. Jest świadomy/a potrzeby ciągłego kształcenia się oraz posiada zdolność inspiracji innych osób do procesu uczenia się. | AW_P2_K_U01,<br>AW_P2_K_U02,<br>AW_P2_K_U08     | P7S_UW, P7S_UW,<br>P7S_UU         |
| <b>Kompetencje społeczne:</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                 |                                   |
| K1                            | Pasjonuje się społecznym i kulturalnym kontekstem, innowacyjnymi formami wyrazu artystycznego, nowymi trendami w sztuce i architekturze wnętrz oraz technologiami informacyjnymi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | AW_P2_K_K02                                     | P7S_KO                            |

### 3. Treści programowe

| Lp. | Treści programowe                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Formy zajęć          | Efekty uczenia się dla przedmiotu |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| 1.  | Przygotowanie wirtualnej prezentacji projektów za pomocą programów 3D. Określenie celu i charakteru oraz odbiorcy prezentacji, planowanie czytelnej kompozycji. Opanowanie programu do obróbki grafiki 2D i 3D.<br>Uzyskanie wiedzy na temat wizualizacji interaktywnej dla prezentacji swoich projektów oraz nabycie nawyków dla jej tworzenia. | Ćwiczenia projektowe | W1, W2, U1, K1                    |

### 4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

|             |  |
|-------------|--|
| Forma zajęć |  |
|-------------|--|

|                      |                                                                                                                                      |                |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Ćwiczenia projektowe | <b>Metody prowadzenia zajęć:</b>                                                                                                     |                |
|                      | Wykład, Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt                                                                                   |                |
|                      | <b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>                                                                                                 | <b>Udział:</b> |
|                      | Projekt                                                                                                                              | 80%            |
|                      | Aktywność                                                                                                                            | 20%            |
|                      | <b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>                                                                                                |                |
|                      | Zaliczenie na ocenę, wykonanie zadań projektowych, przekazanie projektu w postaci elektronicznej, obecność i aktywność na zajęciach. |                |

| Efekt uczenia się dla przedmiotu | Metody (sposoby) weryfikacji |           |
|----------------------------------|------------------------------|-----------|
|                                  | Projekt                      | Aktywność |
| W1                               | x                            |           |
| W2                               | x                            |           |
| U1                               | x                            |           |
| K1                               |                              | x         |

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Błaszczak T., 2020, Tworzenie gier dla początkujących 3D, Piekary Śląskie : iTst@rt Wydawnictwo informatyczne
2. Cookson Aram, 2017, Unreal Engine w 24 godziny : nauka tworzenia gier, Gliwice : Wydawnictwo Helion

### Literatura uzupełniająca

1. Ludovico Palmeri, 2024, Architectural Visualization in Unreal Engine 5, Packt Publishing; 1st edition
2. Mr Trevor Hill, 2022, The Essential Beginners Guide to Unreal Engine 5: 2023 Edition, Independently published

## 6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

| Aktywność studenta                                                                                        |                        | Obciążenie studenta<br>Liczba godzin |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------------------------------|
| Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia | Ćwiczenia projektowe   | 30                                   |
| Praca własna studenta                                                                                     | Przygotowanie projektu | 30                                   |
| <b>Łączny nakład pracy studenta</b>                                                                       |                        | 60                                   |
| <b>Liczba punktów ECTS</b>                                                                                |                        | 2                                    |

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut