



Wizualność w kształtowaniu wirtualnego świata

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kulturoznawstwo	Cykl dydaktyczny 2025/2026	
Specjalność Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne	Kod przedmiotu HKLTKWS.II4.06455.25	
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski	
Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy	
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe	
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak	
Koordynator przedmiotu	Damian Gałuszka, Jan Waligórski	
Prowadzący zajęcia	Damian Gałuszka, Jan Waligórski	
Okres Semestr 3	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Ćwiczenia projektowe: 30	

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Ma wiedzę z zakresu analizy i interpretacji aspektów wizualnych światów wirtualnych.	KLT2A_W07, KLT2A_W18	Projekt

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
W2	Zna definicje, klasyfikacje i rodzaje zastosowań światów wirtualnych. Potrafi analizować technologie związane z wirtualną rzeczywistością w wymiarze: technicznym, psychologicznym i kulturowym.	KLT2A_W22	Projekt
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Potrafi przeanalizować rozwój i zastosowania światów wirtualnych w przemianach społecznych, kulturowych i cywilizacyjnych. Dostrzega i rozumie możliwości i zagrożenia związane z cyberprzestrzenią.	KLT2A_U07, KLT2A_U23	Projekt
U2	Potrafi wykorzystać wiedzę z zakresu grafiki komputerowej, projektowania interfejsów, interakcji i doświadczeń użytkownika do samodzielnego zaprojektowania środowiska 3D.	KLT2A_U01, KLT2A_U19	Projekt
Kompetencje społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Określa cel, motywację i zakres projektu oraz projektuje środowisko wirtualne realizujące promocję kultury.	KLT2A_K04, KLT2A_K08	Projekt

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kurs zaznajamia studenta z zagadnieniami dotyczącymi tworzenia i analizy elementów graficznych światów wirtualnych oraz przygotowuje do samodzielnego projektowania środowisk wirtualnych.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Ćwiczenia projektowe	30
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	16
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 50
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	<p>Część wprowadzająca ma na celu przybliżenie studentom wymiaru teoretycznego i praktycznego tworzenia środowisk wirtualnych. Część ta obejmuje następujące zagadnienia: Definicje i klasyfikacje światów wirtualnych. Perspektywa historyczna i przegląd współczesnych technologii. Spektrum zastosowań, ze szczególnych uwzględnieniem serious games, games with purpose, edutainment. Wymagania hardware'owe i software'owe, silniki graficzne, sensory, wyświetlacze, technologie HMD. Zjawisko immersji, fizjologia i psychologia percepcji, oraz implikacje dla tworzenia AR i VR. Techniczne podstawy tworzenia grafiki dla środowisk 3D. Modelowanie, teksturowanie, światło i optyka, renderowanie. Interfejs użytkownika, interakcje i user experience w świecie wirtualnym. Proces projektowania i ewaluacja środowisk wirtualnych.</p> <p>W części warsztatowej studenci zostaną zapoznani z narzędziami do tworzenia grafiki w środowiskach wirtualnych. Omówione i zaprezentowane zostaną procedury i przykłady wykorzystania podstawowych funkcji. Nabyte w tej części umiejętności będą stanowiły podstawę do samodzielnej pracy w silniku graficznym.</p> <p>W ramach projektu studenci wykonają projekt w środowisku graficznym 3D umożliwiającym tworzenie animacji i interakcji. Tematy projektów, związane z promocją kultury, będą mogły być zaproponowane przez studentów. Wykonane projekty będą testowane przy użyciu headsetu do wirtualnej rzeczywistości.</p>	W1, W2, U1, U2, K1	Ćwiczenia projektowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Dyskusja, Praca grupowa

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Ćwiczenia projektowe	Projekt	

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Warunkiem zaliczenia jest aktywny udział w zajęciach oraz przygotowanie projektu i zaliczenie kolokwium. W II i III terminie zasady i zakres tematyczny zaliczenia nie ulegają zmianie.

Sposób obliczania oceny końcowej

Na ocenę końcową składa się ocena za wykonany projekt (70%) oraz wynik z kolokwium (30%).

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Student, studentka wyrównuje zaległości powstałe wskutek nieobecności w zakresie, formie i czasie ustalonym z osobą

prowadzącą zajęcia.

Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Ćwiczenia projektowe: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez sylabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

Literatura

Obowiązkowa

1. # Ernest Adams, Projektowanie gier. Podstawy, Helion 2010.
2. # Lev Manovich, Język nowych mediów, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2006.
3. # Piotr Kubiński, Gry wideo. Zarys poetyki, Universitas 2016.
4. # The User Experience of Virtual Reality - list of resources: <http://www.uxofvr.com/>
5. # Jason Jerald, The VR Book. Human-Centered Design for Virtual Reality, Association for Computing Machinery and Morgan & Claypool, 2015
6. # Steven M. LaValle, Virtual reality, <http://vr.cs.uiuc.edu/>
7. # Kharis O'Connell, Designing for Mixed Reality. Blending Data, AR, and the Physical World, <http://www.oreilly.com/design/free/designing-for-mixed-reality.csp>
8. # Raney Aronson-Rath, James Milward, Taylor Owen, Fergus Pitt, Virtual Reality Journalism, <https://towcenter.gitbooks.io/virtual-reality-journalism/content/index.html>
9. # Casey Fictum, VR UX: Learn VR UX, Storytelling & Design, 2016
10. # Steve Aukstakalnis, Practical Augmented Reality: A Guide to the Technologies, Applications, and Human Factors for AR and VR (Usability), Pearson Education, 2016
11. # Brenda Laurel, Computers as Theatre, Second Edition, Addison-Wesley Professional, 2013
12. # Tony Parisi, Developing Immersive Experiences and Applications for Desktop, Web, and Mobile, O'Reilly Media, 2015
13. # Doug A. Bowman, Ernst Kruijff, Ivan Poupyrev, Joseph J. LaViola, 3D User Interfaces: Theory and Practice, Addison Wesley Longman Publishing Co., 2004
14. # Jim Kalbach, Rapid Techniques for Mapping Experiences, <http://www.oreilly.com/design/free/rapid-techniques-for-mapping-experiences.csp>
15. # Minhua Ma, Andreas Oikonomou, Lakhmi C. Jain, Serious Games and Edutainment Applications, Springer 2011
16. # Christopher Thomas Miller, Games: Purpose and Potential in Education, Springer 2009
17. # R. Dörner, S. Göbel, W. Effelsberg, J. Wiemeyer, Serious Games: Foundations, Concepts and Practice, Springer 2016.#

Badania i publikacje

Publikacje

1. Audiowizualna baza nagrań mowy polskiej — Audiovisual database of Polish speech recordings / Magdalena IGRAS, Bartosz ZIÓŁKO, Tomasz JADCZYK // Studia Informatica ; ISSN 1642-0489. — Tytuł poprz.: Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej. Seria Informatyka ; ISSN: 0208-7286. — 2012 vol. 33 no. 2B, s. 163-172. — Bibliogr. s. 169-171.
2. Uśmiecham się, bo czuję pozytywne emocje vs. uśmiecham się, bo tak wypada : wokalna i mimiczna ekspresja a samoopis na skalach satysfakcji z życia i optymizmu w Polsce i w Kanadzie — [I smile because I feel positive emotions vs. I smile because I should : vocal and facial expression compared with self-description of optimism and life satisfaction in Poland and Canada] / Daniela Hekiert, Magdalena IGRAS // W: XIII Zjazd PSPS [Polskiego Stowarzyszenia Psychologii Społecznej] : Wrocław 16-18 września 2016 : księga abstraktów. — [Wrocław : s.n.], [2016]. — S. 120-121. — M. Igras - afiliacja: Akademia Górniczo-Hutnicza

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
KLT2A_K04	Samodzielnie podejmuje i inicjuje działania na rzecz rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych.
KLT2A_K08	Ma świadomość odpowiedzialności za zachowanie dziedzictwa kulturowego regionu, kraju, Europy, świata i podejmuje .
KLT2A_U01	Wyszukuje, analizuje, ocenia, selekcjonuje i wykorzystuje informacje ze źródeł drukowanych i elektronicznych na poziomie zaawansowanym.
KLT2A_U07	Posługuje się złożonymi strategiami argumentacyjnymi i potrafi prowadzić debatę.
KLT2A_U19	Potrafi wszechstronnie wykorzystać zasady i reguły prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej.
KLT2A_U23	Rozumie w pełni istotę społeczeństwa informacyjnego i potrafi scharakteryzować przemiany życia społecznego pod wpływem nowoczesnej technologii.
KLT2A_W07	Wszechstronnie zna główne kierunki rozwoju kulturoznawstwa
KLT2A_W18	Posiada zaawansowaną wiedzę o poznawczej, komunikacyjnej, kulturotwórczej i społecznej roli języka.
KLT2A_W22	Zna gruntownie terminy związane z medioznawstwem i naukami o komunikowaniu, ma podstawową wiedzę na temat funkcjonowania i organizacji systemów medialnych i instytucji okołomedialnych.