

Nazwa przedmiotu: Proseminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Projektowanie środowisk wirtualnych		Kod przedmiotu: WA.SLA551
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Architektury Wnętrz		
Nazwa kierunku: architektura wnętrz		
Forma studiów: I stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: III / 5	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	mgr inż. arch. Michał Kruszyniak
Wymagania wstępne	Zaliczony poprzedni semestr tego przedmiotu.
Forma zaliczenia	zaliczenie
Typ oceny	opisowa
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Metodyczne opracowanie instrumentu badawczego, który umożliwi pogłębioną analizę oraz weryfikację założeń teoretycznych stanowiących podstawę pracy dyplomowej.
2.	Opracowanie szkieletu pracy dyplomowej.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
Zna i rozumie zaawansowane metodologie badawcze i wymogi etyczne niezbędne do realizacji projektu dyplomowego, a także teoretyczne i empiryczne podstawy projektowania środowisk wirtualnych w kontekście psychologii percepcji, immersji i obciążenia poznawczego.	<p>Symbol: WA.SLA551_W01</p> <p>Efekty kierunkowe: AW6_W01. AW6_W10. AW6_W11. AW6_W17. AW6_W19.</p> <p>Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę</p>
Umiejętności	
Potrafi metodycznie sformułować problem badawczy i powiązane z nim hipotezy lub pytania badawcze na potrzeby pracy licencjackiej, a następnie zaprojektować instrument badawczy oraz opracować kompletną strukturę pracy, uwzględniając krytyczną ewaluację specjalistycznej literatury naukowej i precyzyjne operacjonalizowanie zmiennych.	<p>Symbol: WA.SLA551_U01</p> <p>Efekty kierunkowe: AW6_U07. AW6_U19.</p> <p>Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę</p>
Kompetencje społeczne	
Jest gotów do samodzielnego, odpowiedzialnego i terminowego planowania oraz realizacji projektu dyplomowego, wykazując się krytyczną refleksją nad własnymi decyzjami metodologicznymi i projektowymi, a	<p>Symbol: WA.SLA551_K01</p> <p>Efekty kierunkowe: AW6_S01.</p>

także potrafi aktywnie i merytorycznie uczestniczyć w dyskusji akademickiej.	AW6_S03.
Metody weryfikacji:	C: Zaliczenie na ocenę

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	20
udział w dyskusjach projektowych	10
udział w seminariach	20
udział w egzaminach	5
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	10
przygotowanie do zajęć projektowych	15
realizacja zadania zespołowego przez studenta	15
analiza i sformułowanie założeń projektowych	15
opracowanie projektów	40
realizacja projektów	40
Samodzielna praca studenta	
udział w ćwiczeniach projektowych	20
udział w dyskusjach projektowych	10
udział w seminariach	20
udział w egzaminach	5
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	10
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	10
przygotowanie do zajęć projektowych	15
realizacja zadania zespołowego przez studenta	15
analiza i sformułowanie założeń projektowych	15
opracowanie projektów	40
realizacja projektów	40
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	400
Liczba punktów ECTS	8

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje	
2025 L	Ćwiczenia	Przygotowania do pracy dyplomowej licencjackiej	Liczba godzin:	45
			Cele:	0
			Efekty uczenia się:	WA.SLA551_W01 WA.SLA551_U01 WA.SLA551_K01

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
--------	-------------	--------------------	------

2025 L	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	1
--------	-----------	---------------------	---

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 L	<p>Wokół narracji interaktywnej - Bartłomiej Kluska, Michał Śledziński</p> <p>Elementy kompozycji urbanistycznej - Kazimierz Wejchert</p> <p>Architecture: Space, form and order - FRANCIS D.K. CHING</p> <p>An Architectural approach to level design - Christopher W. Totten</p> <p>Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation - Steve Swink</p> <p>Level Up! the Guide to Great Video Game Design - Scott Rogers</p> <p>Level Design: Processes and Experiences - Christopher W. Totten</p> <p>A Theory Of Fun For Game Design - Ralph Koster</p> <p>Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People who Play Them - Jamie Madigan</p>	

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
zaliczam (zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
nie zaliczam (nzal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane