

Nazwa przedmiotu: Seminarium dyplomowe pracy licencjackiej - Projektowanie środowisk wirtualnych		Kod przedmiotu: WA.SLA629
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 / 6	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	60

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

L.p.	Założenia i cele przedmiotu
1	Wykorzystanie nabytej wiedzy z zakresu projektowania kontekstowego w grach wideo do wykonania pracy dyplomowej.
2	Przeprowadzenie na grupie respondentów opracowanego instrumentu badawczego, który umożliwi pogłębioną analizę oraz weryfikację założeń teoretycznych stanowiących podstawę pracy dyplomowej.

Efekty uczenia się
Wiedza

Student posiada wiedzę umożliwiającą krytyczną interpretację, dyskusję i kontekstualizację wyników własnych badań empirycznych (zebranych z wykorzystaniem metodologii projektowania środowisk wirtualnych) na tle założeń teoretycznych niezbędnych do merytorycznego opracowania rozdziału dyskusyjnego pracy dyplomowej.	Symbol: W01 Efekty kierunkowe: AW6_W01. (+) AW6_W10. (+) AW6_W11. (+) AW6_W17. (+) AW6_W19. (+) Metody weryfikacji: zaliczenie
Umiejętności	
Student potrafi samodzielnie zastosować wcześniej zaprojektowaną metodologię badawczą w celu rzetelnego przeprowadzenia, analizy i raportowania wyników własnego projektu badawczego, a następnie zintegrować te elementy w kompletną, spójną i poprawną redakcyjnie pracę licencjacką, zgodną z wymogami formalnymi i standardami naukowymi.	Symbol: U01 Efekty kierunkowe: AW6_U07. (+) AW6_U19. (+) Metody weryfikacji: zaliczenie
Kompetencje społeczne	
Student jest gotów do przyjęcia pełnej odpowiedzialności za terminową i etyczną realizację całego procesu badawczego i pisanie pracy dyplomowej, wykazując się zdolnością do profesjonalnej komunikacji ustaleń z promotorem oraz merytorycznej obrony końcowej wersji pracy i przyjętych rozwiązań metodologicznych przed komisją egzaminacyjną.	Symbol: K01 Efekty kierunkowe: AW6_S01. (+) AW6_S03. (+) Metody weryfikacji: zaliczenie

Aktywność studenta	Liczba godzin
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w proseminariach	
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	
przygotowanie do seminariów	20
przygotowanie do zajęć projektowych	
analiza i sformułowanie założeń projektowych	20
opracowanie projektów	20
realizacja projektów	
kwerenda	

Samodzielna praca studenta	
udział w proseminariach	
samodzielne studiowanie literatury z zakresu kierunku	30
przygotowanie do seminariów	20
przygotowanie do zajęć projektowych	
analiza i sformułowanie założeń projektowych	20
opracowanie projektów	110
realizacja projektów	110
kwerenda	10
łącznie nakład pracy studenta w godz.	360
Liczba punktów ECTS	12

Treści programowe
Wykonanie pracy dyplomowej licencjackiej

Metody weryfikacji	Waga
Zaliczenie	100%

Literatura obowiązkowa:	Literatura uzupełniająca:
--------------------------------	----------------------------------

<p>Wokół narracji interaktywnej - Bartłomiej Kluska, Michał Śledziński Elementy kompozycji urbanistycznej - Kazimierz Wejchert Architecture: Space, form and order - FRANCIS D.K. CHING An Architectural approach to level design - Christopher W. Totten Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation - Steve Swink Level Up! the Guide to Great Video Game Design - Scott Rogers Level Design: Processes and Experiences - Christopher W. Totten A Theory Of Fun For Game Design - Ralph Koster 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 opisowa)	
Ocena	Opis wymagań
zaliczam (zal)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte
nie zaliczam (nzal)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się (ocena numeryczna)-	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami

dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane