



Karta przedmiotu
Pracownia projektowa wnętrz II

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów architektura wnętrz	Cykl kształcenia (nabór) 2023/24	
Specjalność -	Kod przedmiotu 15AW-PS.PL1CE.2334.23	
Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Sztuk Projektowych	Języki wykładowe polski	
Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.)	Obligatoryjność Fakultatywny	
Profil studiów Profil praktyczny	Blok zajęciowy Przedmioty/bloki obieralne	
Forma studiów studia stacjonarne		
Wymagania wstępne	Znajomość podstaw ergonomii, umiejętność sporządzania dokumentacji technicznej, umiejętność wykonania wizualizacji w dowolnej technice odręcznej lub cyfrowej	
Przedmioty wprowadzające	Podstawy projektowania, Podstawy projektowania architektury wnętrz, Ergonomia	
Koordinator	Julia Wleklińska	
Okres Semestr 3	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5
Okres Semestr 4	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5
Okres Semestr 5	Forma i godziny zajęć • Ćwiczenia projektowe: 60, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 5

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Potrafi kształtować przestrzeń dostosowaną do potrzeb użytkownika, a swoje decyzje projektowe opiera na własnych doświadczeniach artystycznych, wiedzy, znajomości tradycji. Zna zasady projektowania różnorodnych przestrzeni w najbliższym otoczeniu człowieka, zarówno prywatnych, jak i publicznych. Zna i rozumie charakterystykę różnorodnych materiałów budowlanych i wykończeniowych oraz techniczne wymagania w odniesieniu do elementów budynków oraz instalacjach. Dobiera właściwą nomenklaturę architektoniczno-plastyczną oraz zna i rozumie znaczenie terminologii projektowej. Identyfikuje zasady kompozycji brył i płaszczyzn, oraz budowania przestrzeni światłem.	AW_P1_K_W07, AW_P1_K_W12	P6S_WG, P6S_WK
Umiejętności:			
U1	Potrafi zapisać swoje decyzje projektowe za pomocą rysunku, modelu przestrzennego w programie 3d oraz w postaci makiety. Dobiera materiały o odpowiednich właściwościach technicznych i estetycznych wdraża je w projekcie, w zależności od specyfiki przestrzeni oraz założeń projektowych, a także potrzeb i preferencji użytkownika. Analizuje przestrzeń i odpowiednio dobiera skalę, formę i materiały w projekcie, a także swobodnie posługuje się zapisem płaskim i przestrzennym. Potrafi definiować zadania projektowe, charakteryzować i interpretować projekty.	AW_P1_K_U09, AW_P1_K_U10	P6S_UW, P6S_UK, P6S_UW P6S_UK
U2	Potrafi zdefiniować problemy projektowe i opisać je fachowym językiem oraz analizować własne projekty. Potrafi zbierać informacje, analizować źródła i przetwarzać pozyskane materiały w celu rozwiązania problemu projektowego. Potrafi zaprezentować swój projekt za pomocą różnorodnych środków wyrazu w postaci szkiców, rysunków, modeli przestrzennych - w technikach tradycyjnych i cyfrowych.	AW_P1_K_U11, AW_P1_K_U13	P6S_UW, P6S_UK, P6S_UW P6S_UK
Kompetencje społeczne:			
K1	Jest otwarty na pozyskiwanie nowych informacji i zdolny do przetwarzania ich dla potrzeb projektu.	AW_P1_K_K02	P6S_KK
K2	Świadomie wykorzystuje wyobraźnię i intuicję, łącząc je ze znajomością technicznych i technologicznych aspektów elementów wyposażenia wnętrz do tworzenia projektów o różnej stylistyce.	AW_P1_K_K03	P6S_KK P6S_KO
K3	Wykazuje krytycyzm w stosunku do układów przestrzennych i jest zdolny do logicznego myślenia i wyciągania właściwych wniosków.	AW_P1_K_K10	P6S_KK P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Projekt semestralny podzielony na etapy w procesie projektowym: - wybór użytkownika oraz funkcji wnętrza - odnalezienie tożsamości wybranej lokalizacji, poszukiwania w historii miejsca oraz poznanie potrzeb użytkowników wnętrza - szukanie inspiracji w naturze, szkice z natury, rysunki koncepcyjne, tworzenie moodboardów w poszanowaniu indywidualności i kreatywności studenta - określenie programu użytkowego dla wybranego sposobu użytkowania przestrzeni w poszanowaniu potrzeb użytkownika - tworzenie układu funkcjonalnego na rzucie i przekroju w skali 1:50 - tworzenie modelu 3d w programie komputerowym, dobór elementów i materiałów wykończeniowych - tworzenie wizualizacji komputerowych wnętrz - tworzenie makiety wnętrz - tworzenie plansz prezentujących projekt - tworzenie prezentacji multimedialnej -prezentacja projektu na forum grupy	Ćwiczenia projektowe	W1, U1, U2, K1, K2, K3

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

Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	60%
	Udział w dyskusji	5%
	Aktywność	5%
	Konsultacje	30%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Wykonanie projektu semestralnego wg wyznaczonego procesu projektowego. Obecność i zaangażowanie na zajęciach.		

Semestr 4

Forma zajęć	

Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	60%
	Udział w dyskusji	5%
	Aktywność	5%
	Konsultacje	30%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Oddanie w terminie wydanego studentom zadania/zadań semestralnych. Aktywna praca w trakcie semestru.		

Semestr 5

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	Metody prowadzenia zajęć:	
	Projekt, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	60%
	Udział w dyskusji	5%
	Aktywność	5%
	Konsultacje	30%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
Oddanie w terminie wydanego studentom zadania/zadań semestralnych. Aktywna praca w trakcie semestru.		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji			
	Projekt	Aktywność	Udział w dyskusji	Konsultacje
W1	x	x	x	x
U1	x			x
U2	x	x	x	x
K1		x	x	x
K2	x	x	x	x
K3			x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Neufert E., 1988 Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego
2. Grandjean E., 1978, Ergonomia mieszkania, Arkady
3. Hall E.T., Ukryty wymiar, Wydawnictwo Literackie Muza S.A.
4. Hall E.T. Czwarty wymiar w architekturze, Wydawnictwo Literackie Muza S.A.
5. Zumthor, P., 2010, Myślenie architekturą, Karakter

Literatura uzupełniająca

1. www.sztuka-architektury.pl
2. <https://www.designalive.pl>
3. <https://www.architekturaibiznes.pl>
4. <https://label-magazine.com>

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Ćwiczenia projektowe	180
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	65
	Przygotowanie projektu	90
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	45
	Konsultacje	30
Łączny nakład pracy studenta		410
Liczba punktów ECTS		15

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut