



Karta przedmiotu  
Modelowanie i prototypowanie

**1. Informacje podstawowe**

<b>Kierunek studiów</b> architektura wnętrz	<b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2024/25	
<b>Specjalność</b> -	<b>Kod przedmiotu</b> 15AW-PS.DM1C.3370.24	
<b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Sztuk Projektowych	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom studiów</b> drugiego stopnia (mgr)	<b>Obligatoryjność</b> Fakultatywny	
<b>Profil studiów</b> Profil praktyczny	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne		
<b>Wymagania wstępne</b>	brak wymagań	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	brak przedmiotów wprowadzających	
<b>Koordinator</b>	Ariel Śliwiński	
<b>Okres</b> Semestr 1	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 3

**2. Efekty uczenia się dla przedmiotu**

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
<b>Wiedza:</b>			

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
W1	zna i rozumie technologie i techniki wykorzystywane podczas projektowania oraz realizacji projektów wnętrz; zna podstawowe materiały wykorzystywane do makietowania i prototypowania	AW_P2_K_W06	P7S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	tworzy makiety i modele będące zapisem projektu architektonicznego; potrafi dobrać odpowiednią skalę modelu; dobiera odpowiednie materiały i technologie ich obróbki; konstruuje proste modele w celu weryfikacji poprawności decyzji projektowych;	AW_P2_K_U01, AW_P2_K_U03	P7S_UW, P7S_UW
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	rozwiązuje problemy w sposób kreatywny; chętnie podejmuje się dyskusji na temat podjętych decyzji projektowych; postrzega współpracę w zespole jako szansę dla rozwoju opracowywanego projektu; otwarty na konstruktywną krytykę	AW_P2_K_K02	P7S_KO

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Podczas tych zajęć studenci zdobywają wiedzę na temat technologii obróbki materiałów, takich jak drewno, metal czy tworzywa sztuczne, oraz technik, które pozwalają na ich efektywne wykorzystanie w projektach architektury wnętrz. W ramach zajęć studenci uczą się również technik makietowania, czyli sposobów tworzenia miniatur modeli wnętrz, które pozwalają na wizualizację i prezentację projektów architektonicznych. Praca nad modelami uczy również zasad ergonomii niezbędnej podczas opracowywania projektu.	Ćwiczenia projektowe	W1
2.	Ten blok tematyczny jest kluczowy dla studentów kierunku Architektura Wnętrz, ponieważ umożliwia im praktyczne zdobycie umiejętności w zakresie tworzenia modeli i prototypów, które są niezbędne w procesie projektowania wnętrz. Pozwala także na eksperymentowanie z różnymi materiałami i technikami, co może prowadzić do odkrywania nowych kreatywnych rozwiązań w projektowaniu wnętrz. Nabywają także umiejętności w zakresie korzystania z narzędzi i maszyn stosowanych do obróbki materiałów.	Ćwiczenia projektowe	U1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	Praca nad projektami makiet i prototypów często odbywa się w grupach. Studenci muszą efektywnie komunikować się, dzielić obowiązkami, wspólnie podejmować decyzje i rozwiązywać problemy. To rozwija umiejętności współpracy i budowania relacji z innymi. W trakcie tworzenia makiet i prototypów często pojawiają się różne wyzwania i trudności techniczne. Studenci muszą być w stanie identyfikować problemy oraz szukać kreatywnych i skutecznych rozwiązań, co rozwija ich umiejętność rozwiązywania problemów.	Ćwiczenia projektowe	K1

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

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Ćwiczenia laboratoryjne	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	75%
	Aktywność	25%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest opracowanie modelu bądź makiety w określonej skali, w oparciu o wiedzę oraz technologie poznane w ramach zajęć.		

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

#### 5. Literatura

##### Literatura podstawowa

1. Plankett D., 2015, Construction and detailing for interior design, Laurence King Publishing

##### Literatura uzupełniająca

1. Congdon R.T. 2010. Architectural Model Building. Bloomsbury Publishing
2. Dunn N., 2014. Architectural Modelmaking. Laurence King Publishing

#### 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	45
Praca własna studenta	Praktyka (praca własna studenta)	35
	Konsultacje	5
	Przygotowanie do zajęć	4
	Studiowanie literatury	1
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		90
<b>Liczba punktów ECTS</b>		3

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut