



Karta przedmiotu  
Metody i narzędzia prezentacji projektu w architekturze wnętrz

### 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.3369.24	
<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	wymienia różne techniki wizualizacji projektów takie jak rysunek, makietę, model 3d, wizualizacja komputerowa, model VR; definiuje podstawowe cechy poszczególnych technik prezentacji; dobiera odpowiedni sposób prezentacji do projektu; wie jak w sposób klarowny przedstawić opracowany projekt	AW_P2_K_W05, AW_P2_K_W07	P7S_WG, P7S_WK
<b>Umiejętności:</b>			
U1	tworzy rzeczowe prezentacje opracowanych projektów w sposób przejrzysty i atrakcyjny; potrafi posługiwać się metodami prezentacji projektów za pomocą grafiki komputerowej, takimi jak tworzenie plansz, infografik, czy prezentacji multimedialnych; operuje programami do modelowania 3d; tworzy wizualizacje komputerowe; proponuje nieszablonowe i autorskie sposoby prezentacji projektu	AW_P2_K_U01, AW_P2_K_U05	P7S_UW, P7S_UK
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	podejmuje dyskusję na temat prezentowanego projektu; jest otwarty na odmienne opinie na temat badanego problemu projektowego; poszukuje kreatywnego sposobu prezentacji; postępuje zgodnie z zasadami z zakresu ochrony własności intelektualnej; pracuje w zespole	AW_P2_K_K02, AW_P2_K_K04	P7S_KO, P7S_KR

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	W ramach zajęć studenci koncentrują się na poznawaniu różnorodnych technik prezentacji projektów, które są istotne dla przyszłych architektów wnętrz. W trakcie tych zajęć studenci zdobywają wiedzę na temat różnych narzędzi i metod prezentacji, które pozwalają na skuteczną komunikację swoich koncepcji projektowych.	Ćwiczenia projektowe	W1
2.	Podczas zajęć studenci nabywają umiejętności wykorzystywania różnych technik wizualizacji projektów, takich jak rysunek odręczny, modelowanie 3D, komputerowe renderowanie czy tworzenie makiet. Pozwala to im na przedstawienie swoich pomysłów w sposób atrakcyjny i przekonujący. Studenci poznają również metody prezentacji graficznej, które pozwalają na klarowne i przystępne ukazanie koncepcji projektowych za pomocą plansz, infografik, czy prezentacji multimedialnych. Ważnym aspektem jest również umiejętne dobranie konkretnej techniki do opracowanego projektu.	Ćwiczenia projektowe	U1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
3.	Podczas zajęć, studenci mają okazję rozwijać umiejętności komunikacyjne poprzez wyrażanie swoich pomysłów, prezentowanie argumentów i udzielanie konstruktywnej opinii na temat projektów pozostałych studentów. Współpraca w grupach oraz dyskusje sprzyjają rozwijaniu umiejętności słuchania i zrozumienia punktu widzenia innych osób. W ramach przygotowywanych prezentacji studenci uczą się szacunku do własności intelektualnej innych twórców.	Ćwiczenia projektowe	K1

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

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Ćwiczenia laboratoryjne, Projekt	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	45%
	Prezentacja	35%
	Aktywność	10%
	Udział w dyskusji	10%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest stworzenie prezentacji opracowanego projektu z wykorzystaniem określonych narzędzi oraz techniki.		

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

#### 5. Literatura

##### Literatura podstawowa

1. Witek E. 2014. Komunikacja wizualna : nowoczesne narzędzia. Astrum
2. Bergström B. 2009. Komunikacja wizualna. Wydawnictwo Naukowe PWN

##### Literatura uzupełniająca

1. Horodyński P. 2004. Photoshop : sztuka tworzenia. Wydawnictwo MIKOM

## 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	Przygotowanie projektu	15
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	3
	Praktyka (praca własna studenta)	15
	Konsultacje	4
	Przygotowanie do zaliczenia	5
	Przeprowadzenie badań literaturowych	3
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		90
<b>Liczba punktów ECTS</b>		3

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut