



**POLITECHNIKA  
BYDGOSKA**

Wydział Budownictwa,  
Architektury i Inżynierii Środowiska

Karta przedmiotu  
Projektowanie w aspekcie wielozmysłowej percepcji

### 1. Informacje podstawowe

<b>Kierunek studiów</b> architektura	<b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2024/25	
<b>Specjalność</b> -	<b>Kod przedmiotu</b> 01AS.DI2C.2814.24	
<b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Budownictwa, Architektury i Inżynierii Środowiska	<b>Języki wykładowe</b> polski	
<b>Poziom studiów</b> drugiego stopnia (mgr inż.)	<b>Obligatoryjność</b> Obowiązkowy	
<b>Profil studiów</b> Profil ogólnoakademicki	<b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe	
<b>Forma studiów</b> studia stacjonarne	<b>Grupy zajęć standardu</b> A. Projektowanie; A1. Projektowanie architektoniczne i urbanistyczne	
<b>Wymagania wstępne</b>	Brak wymagań.	
<b>Przedmioty wprowadzające</b>	Brak przedmiotów wprowadzających.	
<b>Koordinator</b>	Małgorzata Kaus	
<b>Okres</b> Semestr 2	<b>Forma i godziny zajęć</b> • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę; w tym zajęcia zdalne: ◦ Wykład synchroniczny: 15 • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę	<b>Liczba punktów ECTS</b> 4

### 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	Student rozumie znaczenie percepcji odbiorcy architektury, zna możliwości percepcji użytkowników w zależności od jego profilu psychologicznego, społecznego i dysfunkcji, zna podstawowe metody badawcze w architekturze.	A_O2_K_W01, A_O2_K_W06, A_O2_K_W07, A.W1, A.W6	P7S_WG, P7S_WG_inż, P7S_WK, P7S_WK_inż, P7S_WG, P7S_WG_inż,
W2	Student rozumie rolę jaką odgrywa program, konstrukcja, przestrzeń i forma architektoniczna na komfort jakość życia użytkownika architektury.	A_O2_K_W01, A_O2_K_W06, A_O2_K_W07, A.W1, A.W5, A.W6, A.W8	P7S_WG, P7S_WG_inż, P7S_WK, P7S_WK_inż, P7S_WG, P7S_WG_inż,
W3	Student zna zastosowania wielozmysłowych rozwiązań architektonicznych w praktyce.	A_O2_K_W01, A_O2_K_W06, A_O2_K_W07, A.W1, A.W6	P7S_WG, P7S_WG_inż, P7S_WK, P7S_WK_inż, P7S_WG, P7S_WG_inż,
<b>Umiejętności:</b>			
U1	Student potrafi wykorzystać wiedzę teoretyczną do poszukiwania i zastosowania rozwiązania architektonicznego optymalnego dla każdego użytkownika tak, żeby mógł odebrać i wykorzystać architekturę i przestrzeń w stopniu możliwie maksymalnym.	A_O2_K_U01, A_O2_K_U02, A_O2_K_U05, A.U1, A.U5, A.U8	P7S_UW, P7S_UK, P7S_UW_inż, P7S_UW, P7S_UO, P7S_UU, P7S_UW_inż, P7S_UW, P7S_UU, P7S_UW_inż,
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	Student potrafi komunikatywnie opisać, przedstawić syntezę rozwiązania projektowego, które w jego opinii jest społecznie użyteczne i ma pozytywny wpływ na użytkownika.	A_O2_K_K01, A_O2_K_K05, A_O2_K_K06, A.S1, A.S2	P7S_KK, P7S_KO, P7S_KK,

### 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Cel, zakres, tematyka wykładów z przedmiotu; Behawioralne podstawy projektowania architektonicznego, Architektura jako źródło komunikacji, Architektura i jej oddziaływanie na środowisko przestrzenne, społeczne i kulturowe, Jakość środowiska zbudowanego oraz percepcja przestrzeni i formy, Nowe rozwiązania strukturalne; Nowe rozwiązania materiałowe; Partycypacja społeczna a architektura; Architektura jako interfejs; Architektura w środowisku niestandardowym; Biologiczne i metaboliczne analogie w architekturze; Studia przypadków, Przegląd końcowy i podsumowanie	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3, K1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Cel, zakres, tematyka zadań z przedmiotu; Założenia związane z obszarem percepcji użytkownika, Sformułowanie zadania; Opracowanie metodyki rozwiązania problemu projektowego; Synteza zadania projektowego na wstępnym etapie; Korekta projektowa; Cechy unikalne architektury, przestrzeni wew. i/lub zew. oraz formy wyposażenia i dobór materiałów i ich zestawienie; Warsztat prezentacyjny; Finalizacja projektu; Przegląd końcowy i podsumowanie	Ćwiczenia projektowe	U1, K1

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

Forma zajęć		
Wykład	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Wykład	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Kolokwium	100%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Należy uzyskać ponad 50% punktów z prezentacji końcowej i ponad 50% punktów z kolokwium. Zasady oceniania w zależności od uzyskanych punktów ujętych procentowo: bardzo dobry: od 91% do 100%, dobry plus: 81%-90%, dobry: 71%-80%, dostateczny plus: 61-70%, dostateczny: 51%-60%, niedostateczny: 0-50%. Ponadto należy spełnić wymóg zaliczenia każdego efektu uczenia się przypisanego do rozpatrywanej formy tego przedmiotu.		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Projekt, Praca w grupie, Design thinking, Gry dydaktyczne	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	100%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
Należy uzyskać ponad 50% punktów z projektu końcowego. Zasady oceniania w zależności od uzyskanych punktów ujętych procentowo: bardzo dobry: od 91% do 100%, dobry plus: 81%-90%, dobry: 71%-80%, dostateczny plus: 61-70%, dostateczny: 51%-60%, niedostateczny: 0-50%. Ponadto należy spełnić wymóg zaliczenia każdego efektu uczenia się przypisanego do rozpatrywanej formy tego przedmiotu. Przedmiot integruje dydaktykę realizowaną w sposób wariantowy wybierany przez prowadzącego : wariant 1: - studenci wykonują projekt w zakresie architektury lub przestrzeni lub formy, rozszerzonej o zagadnienia percepcji w zależności od specyfiki projektu wariant 2: - studenci realizują kilka mniejszych projektów (mniejszych kubaturowo i łatwiejszy merytorycznie) architektury lub przestrzeni lub formy, rozszerzonej o zagadnienia percepcji w zależności od specyfiki projektu		

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji	
	Kolokwium	Projekt
W1	x	
W2	x	
W3	x	
U1		x
K1		x

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Rasmussen, S.E., 1999, Odczuwanie Architektury. Biblioteka Architekta, Warszawa: Murator.
2. Ackerman, D., Historia naturalna zmysłów. 1994, Warszawa: Książka i Wiedza.
3. Kuryłowicz, E., P. Johnni, and C. Thuresson, 2005, Projektowanie uniwersalne. Sztokholm miasto dla wszystkich. Integracja., Warszawa.
4. Bańka A., 1999, Architektura psychologicznej przestrzeni życia, Wydawnictwo: Gemini - Print.
5. Lang, J.T., Creating architectural theory : the role of the behavioral sciences in environmental design. 1987, New York: Van Nostrand Reinhold Co. ix

### Literatura uzupełniająca

1. Bloomer, K.C. and C.W. Moore, Body, memory, and architecture. 1977, New Haven: Yale University Press. xii, 147 p.
2. Pallasmaa J., 2015, Myśląca dłoń, Fundacja Instytut Architektury.
3. Pallasmaa J., 2012, Oczy skóry. Architektura i zmysły. Fundacja Instytut Architektury.
4. Aktualna literatura podana w programie zajęć.

## 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	Wykład	15
	Ćwiczenia projektowe	30
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Przygotowanie prezentacji multimedialnej	20
	Przygotowanie projektu	20
	Studiowanie literatury	20
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		<b>120</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>4</b>

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut