



Karta przedmiotu  
Projektowanie przestrzeni wystawienniczej

**1. Informacje podstawowe**

<p><b>Kierunek studiów</b> architektura wnętrz</p> <p><b>Specjalność</b> -</p> <p><b>Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów</b> Wydział Sztuk Projektowych</p> <p><b>Poziom studiów</b> drugiego stopnia (mgr)</p> <p><b>Profil studiów</b> Profil praktyczny</p> <p><b>Forma studiów</b> studia stacjonarne</p>	<p><b>Cykl kształcenia (nabór)</b> 2023/24</p> <p><b>Kod przedmiotu</b> 15AW-PS.DM7C.2375.23</p> <p><b>Języki wykładowe</b> polski</p> <p><b>Obligatoryjność</b> Fakultatywny</p> <p><b>Blok zajęciowy</b> Przedmioty kierunkowe</p>	
<p><b>Wymagania wstępne</b></p>	<p>Znajomość rysunku technicznego w zakresie projektowania wnętrz; umiejętność sporządzania koncepcji projektowych z wykorzystaniem narzędzi manualnych i komputerowych; analiza przestrzeni pod kątem funkcjonalnym i kompozycyjnym; umiejętność pozyskiwania wiedzy oraz inspiracji z właściwie wyselekcjonowanych źródeł.</p>	
<p><b>Przedmioty wprowadzające</b></p>	<p>Projektowanie wnętrz</p>	
<p><b>Koordinator</b></p>	<p>Ariel Śliwiński</p>	
<p><b>Okres</b> Semestr 1</p>	<p><b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 45, Zaliczenie na ocenę</p>	<p><b>Liczba punktów ECTS</b> 3</p>
<p><b>Okres</b> Semestr 2</p>	<p><b>Forma i godziny zajęć</b> • Ćwiczenia projektowe: 30, Zaliczenie na ocenę</p>	<p><b>Liczba punktów ECTS</b> 2</p>

<b>Okres</b> Semestr 3	<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>			
W1	zna i opisuje wszystkie etapy powstawania projektu wystawy; wymienia różnice pomiędzy wystawą muzealną a komercyjną; wyjaśnia czym jest scenariusz wystawy; zna narzędzia umożliwiające tworzenie narracji wstawy;	AW_P2_K_W02, AW_P2_K_W05, AW_P2_K_W06	P7S_WG, P7S_WG, P7S_WG
<b>Umiejętności:</b>			
U1	tworzy narrację wystawy opartą na jej temacie przewodnim; analizuje zastaną przestrzeń oraz potrafi sporządzić projekt wystawy z uwzględnieniem kontekstu miejsca; organizuje pracę w interdyscyplinarnym zespole projektowym; wdraża rozwiązania nieszablonowe i twórcze nadające zastanej przestrzeni nową wartość	AW_P2_K_U01, AW_P2_K_U02, AW_P2_K_U04, AW_P2_K_U07	P7S_UW, P7S_UW, P7S_UW, P7S_UO
<b>Kompetencje społeczne:</b>			
K1	jest zorientowany na projektowanie uniwersalne, skoncentrowane na użytkowniku; dąży do tworzenia wartości edukacyjnej; ma świadomość wartości pracy w zespole interdyscyplinarnym; jest otwarty na niekonwencjonalne i twórcze rozwiązania projektowe	AW_P2_K_K01, AW_P2_K_K02	P7S_KK, P7S_KO

## 3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Sporządzanie scenariusza - wystawy to obszar zajęć, który koncentruje się na procesie planowania i tworzenia scenariusza dla różnego rodzaju wystaw i ekspozycji. Studenci uczą się, jak skomponować narrację wizualną i przestrzenną, która efektywnie komunikuje przekaz oraz wrażenia związane z daną tematyką wystawy. Podczas tego bloku tematycznego, studenci zdobywają umiejętności analizy celów wystawy, docelowej grupy odbiorców i przekazu, który ma być przekazany. Następnie, na podstawie tych informacji, tworzą strukturę scenariusza, w którym określają kolejność i układ elementów wystawy, takich jak ekspozyty, teksty, multimedia, i inne elementy wizualne i audiowizualne.	Ćwiczenia projektowe	W1

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Projektowanie Wystaw i Tworzenie Narracji Wystawy - to obszar zajęć, który koncentruje się na procesie planowania, projektowania i tworzenia wystaw oraz na kształtowaniu spójnej i przekonującej narracji w kontekście wystawowej prezentacji. W tym bloku tematycznym, studenci uczą się, jak analizować i rozumieć temat lub treść wystawy. Następnie, wykorzystują tę wiedzę, aby opracować strategię narracyjną, która pomoże w przekazaniu informacji oraz emocji odwiedzającym. Ważnym aspektem zajęć jest także projektowanie przestrzeni wystawowej, włączając w to aspekty takie jak oświetlenie, aranżacja, i sposób, w jaki odwiedzający będą poruszać się przez wystawę. Studenci uczą się, jak stworzyć przestrzeń, która angażuje zmysły i tworzy atmosferę pasującą do tematu wystawy.	Ćwiczenia projektowe	U1
3.	Praca w Zespole Interdyscyplinarnym w Projektowaniu Wystaw i Ekspozycji - skupia się na rozwoju umiejętności współpracy i komunikacji między różnymi dziedzinami w kontekście projektowania wystaw i ekspozycji. W tym bloku tematycznym studenci uczą się jak skutecznie współpracować z osobami o różnych specjalizacjach, takimi jak kuratorzy, projektanci, konserwatorzy, scenografowie, graficy, technicy i inni specjaliści związani z organizacją wystaw. Zrozumienie roli każdej dyscypliny i umiejętność komunikacji pomaga w tworzeniu kompleksowych i udanych projektów wystawowych.	Ćwiczenia projektowe	K1

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

##### Semestr 1

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Projekt, Praca w grupie, Design thinking	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	50%
	Udział w dyskusji	25%
	Prezentacja	25%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
obecność podczas zajęć; przygotowanie projektu opartego na regularnych konsultacjach; przygotowanie prezentacji podsumowującej projekt		

##### Semestr 2

Forma zajęć	

Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Projekt, Praca w grupie, Design thinking	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	50%
	Udział w dyskusji	25%
	Prezentacja	25%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
obecność podczas zajęć; przygotowanie projektu opartego na regularnych konsultacjach; przygotowanie prezentacji podsumowującej projekt		

### Semestr 3

Forma zajęć		
Ćwiczenia projektowe	<b>Metody prowadzenia zajęć:</b>	
	Dyskusja, Projekt, Praca w grupie, Design thinking	
	<b>Metody (sposoby) weryfikacji:</b>	<b>Udział:</b>
	Projekt	50%
	Udział w dyskusji	25%
	Prezentacja	25%
	<b>Warunki zaliczenia przedmiotu:</b>	
obecność podczas zajęć; przygotowanie projektu opartego na regularnych konsultacjach; przygotowanie prezentacji podsumowującej projekt		

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

## 5. Literatura

### Literatura podstawowa

1. Lorenc J., Skolnick L., Berger C., Czym jest projektowanie wystaw, ABE Dom Wydawniczy, 2008
2. Locker P., Basics Interior Design 02: Exhibition Design, Bloomsbury Publishing, 2017

### Literatura uzupełniająca

1. Dean D., Museum Exhibition: Theory and Practice, Routledge 2015
2. Bablet D., Rewolucje sceniczne XX wieku, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1980

## 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	120
Praca własna studenta	Przygotowanie do zajęć	15
	Przygotowanie prezentacji multimedialnej	9
	Przygotowanie projektu	30
	Zbieranie informacji do zadanej pracy	12
	Studiowanie literatury	14
	Praktyka (praca własna studenta)	21
	Konsultacje	13
	Przygotowanie do zaliczenia	6
<b>Łączny nakład pracy studenta</b>		<b>240</b>
<b>Liczba punktów ECTS</b>		<b>8</b>

\* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut