



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

SYLABUS cz.1.- KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	
Nazwa przedmiotu	Projektowanie architektury wnętrz
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii
Profil studiów	ogólnoakademicki
Kierunek	Architektura Wnętrz
W zakresie (jeśli dotyczy)	Architektury Wnętrz
Stopień studiów / poziom kwalifikacji	Stopień II Poziom kwalifikacji VII stopnia
Forma studiów	Niestacjonarne
Rok studiów / semestr	Rok I - semestr I - semestr II
Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	-semestr I - 60h -semestr II - 60h
Wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	-semestr I -4h -semestr II -4h
Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	-semestr I – 150h/sem., 10h/tyg. -semestr II – 150h/sem., 10h/tyg.
Liczba punktów ECTS	8 pkt ECTS / sem. 1 8 pkt ECTS / sem. 2
Rodzaj zajęć (wykład, ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, laboratorium)	Ćwiczenia, wykłady
Pracownia (jeśli dotyczy)	Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz Multimedialnych
Prowadzący pracownię	Prof. Bartosz Jakubicki
Osoba/zespół prowadzący przedmiot	Prof. Bartosz Jakubicki

Cel kształcenia przedmiotu	osiągnięcie usystematyzowanej wiedzy, magisterskich kompetencji, zawodowej sprawności i poziomu plastycznej świadomości dających gruntowne podstawy do podjęcia zespołowej i indywidualnej pracy projektowej, nabycie umiejętności definiowania i rozwiązywania różnorodnych zadań mieszczących się w obszarach architektury wnętrz, i uwzględniającej podstawowe zasady współpracy z branżowymi specjalistami		
Wymagania wstępne	<p>pogłębiona w stosunku do stopnia licencjackiego, wiedza z zakresu projektowania architektury wnętrz i meblarstwa</p> <p><u>Wymagania formalne:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - wiedza z zakresu projektowania architektury wnętrz i meblarstwa - znajomość oprogramowania CAD - znajomość programów komputerowych służących do tworzenia wizualizacji 3D <p><u>Wymagania wstępne:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zainteresowanie tematyką współczesnej architektury wnętrz - biegłość w obecnych kierunkach projektowych - chęć analizy nowych technologii i sposobów wykorzystywania ich we wnętrzach - kreatywność - umiejętność samodzielnego podejmowania decyzji - systematyczność 		
Efekty uczenia się:		Kod efektów w przedmiotowych	Odniesienie do efektów kierunkowych
– <i>wiedza (zna i rozumie)</i>	<p>Student uzyskuje zaawansowaną wiedzę z zakresu aranżowania wnętrz oraz funkcjonalnego projektowania przestrzeni publicznych. Student rozumie rolę projektanta w interdyscyplinarnym zespole oraz podstawowe zasady organizacji wielozakresowych projektów i przedsiębiorczości w pracy projektanta. Student uzyskuje zaawansowaną wiedzę o technologiach, konstrukcjach i materiałach oraz rozwiązaniach i systemach stosowanych w wyposażeniu wnętrz, posiada zaawansowaną wiedzę z zakresu analizy, projektowania i organizacji struktur funkcjonalno-przestrzennych o wyższym stopniu skomplikowania. Student posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie proponowania innowacyjnych rozwiązań projektowych jak i szerokie rozeznanie we współczesnych materiałach pozwalające na zaprojektowanie interaktywnych obiektów i instalacji przestrzennych. Student ma szeroką wiedzę z obszaru wystawiennictwa, poszerzoną wiedzę dotyczącą typów i specyfiki istniejących form wystawiennictwa, jest zapoznany z zagadnieniami technicznymi i formalnymi w procesie projektowania i realizacji projektu. Student ma podstawową wiedzę na temat organizacji i istotnych elementów otoczenia rynkowego oraz z zakresu zarządzania projektami. Poznaje procesy kierujące zakupem dóbr przez konsumentów, uczy się, na czym polega konkurencja i co ją warunkuje, poznaje zasady budowania strategii. Student posiada zaawansowaną wiedzę w zakresie organizacji i przeprowadzania procesu projektowego, w tym pracy w zespole projektowym.</p>	<p>P_AWII_W57 P_AWII_W58 P_AWII_W59</p>	<p>K_AWII_W05 K_AWII_W06 K_AWII_W07 K_AWII_W08 K_AWII_W010 K_AWII_W013</p>

<p>– <i>umiejętności (potrafi)</i></p>	<p>Student potrafi podejmować samodzielnie decyzje przy opracowaniu aranżacji wnętrz, wykorzystując lub łącząc różnorodne, dostępne techniki budowlane, meblarskie oraz katalogowy asortyment wyposażenia wnętrz. Potrafi nadać projektowanym wnętrzom własny, autorski charakter i przygotować harmonogram realizacji wielozakresowego projektu. Student potrafi wybrać najskuteczniejszą w konkretnym przypadku metodę badania marketingowego i je zaprojektować, potrafi zaplanować strategię wprowadzenia na rynek nowego produktu, uwzględniając jego cechy charakterystyczne, skutecznie dobrać narzędzia komunikujące markę i stworzyć skuteczny komunikat wizualny. Student posiada umiejętność projektowania przestrzeni, rozumie i potrafi samodzielnie podejmować decyzje przy interpretacji założeń projektowych w formie graficznej i przestrzennej. Student uzyskuje zaawansowane umiejętności w zakresie samodzielnego konstruowania złożonych przekazów audiowizualnych, a także w zakresie treści i jej związków z formą przekazu. Student potrafi podejmować samodzielnie decyzje przy opracowaniu aranżacji wnętrz, wykorzystując lub łącząc różnorodne, dostępne techniki budowlane, meblarskie oraz katalogowy asortyment wyposażenia wnętrz. Potrafi nadać projektowanym wnętrzom własny, autorski charakter i przygotować opis techniczny projektu. Student uzyskuje zaawansowane umiejętności w zakresie samodzielnego konstruowania złożonych przekazów audiowizualnych, a także w zakresie treści i jej związków z formą przekazu. Student ma umiejętność z zakresu poruszania się w obszarze programów do modelowania 3D. Potrafi samodzielnie dostosować interfejs wybranego programu do potrzeb projektu. Zna narzędzia do modelowania 3D oraz potrafi je wykorzystać oraz łączyć możliwości wielu programów na potrzeby projektowe. Student potrafi podejmować samodzielnie decyzje przy opracowaniu aranżacji wnętrz, wykorzystując lub łącząc różnorodne, dostępne techniki budowlane, meblarskie oraz katalogowy asortyment wyposażenia wnętrz. Potrafi nadać projektowanym wnętrzom własny, autorski charakter i przygotować opis techniczny projektu. Student potrafi świadomie posługiwać się warsztatem architektonicznym, potrafi umiejętnie przedstawiać własną koncepcję projektową, oraz zaprojektować obiekty architektoniczne o niewielkiej złożoności funkcjonalnej. Student potrafi rozwiązywać problemy techniczne i technologiczne z zakresu projektowania wnętrz i mebli, samodzielnie podejmować decyzje projektowe i posługiwać się współczesnymi technikami przekazu projektowego. Student potrafi prowadzić projekt w oparciu o analizę założeń i uwarunkowań wejściowych potrafi wyciągnąć konstruktywne wnioski oraz jest zdolny do poszukiwania nowych rozwiązań problemów technicznych i artystycznych. Student potrafi zaprojektować strategię dla swojego produktu i zaprezentować ją potencjalnemu nabywcy. Potrafi zbudować zespół i nim kierować, potrafi wykorzystać przewagę nad konkurencją</p>	<p>P_AWII_U53 P_AWII_U54</p>	<p>K_AWII_U06 K_AWII_U07 K_AWII_U08 K_AWII_U09 K_AWII_U10 K_AWII_U13 K_AWII_U15 K_AWII_U16</p>
--	---	----------------------------------	--

	poprzez design.		
– <i>kompetencje społeczne</i> (<i>jest gotów do</i>)	<p>Student potrafi wypowiadać się i zaprezentować swój autorski pomysł. Potrafi przeprowadzić analizę programową funkcji projektowanego wnętrza. Student jest gotowy w stopniu zaawansowanym do krytycznego interpretowania różnorodnych zjawisk z zakresu sztuki i projektowania, formułowania opinii i sądów na temat zjawisk wynikających z ewolucji dziedziny, oraz do werbalnego i pisemnego relacjonowania swoich refleksji. Student jest gotów do korzystania wiedzy w zakresie Interdyscyplinarnym dla generowania oryginalnych rozwiązań projektowych. Jest przygotowany do interdyscyplinarnych działań badawczych i pracy w zespole. Student potrafi wybrać najskuteczniejszą w konkretnym przypadku metodę badania marketingowego i je zaprojektować, potrafi zaplanować strategię wprowadzenia na rynek nowego produktu, uwzględniając jego cechy charakterystyczne, skutecznie dobrać narzędzia komunikujące markę i stworzyć skuteczny komunikat wizualny. Student jest przygotowany do utrzymywania właściwych relacji oraz rozwijania wzorów poprawnego postępowania w środowisku zawodowym. Student jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych z zakresu projektowania wnętrz, z uwzględnieniem wyzwań cywilizacyjnych oraz zmieniających się potrzeb społecznych w tym: konsekwentnego rozwijania dorobku projektowego podtrzymywania etosu zawodu projektanta oraz przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej promowania kultury pro jakościowej w zakresie projektowania architektury wnętrz wykorzystując w sposób optymalny zdobytą wiedzę i umiejętności. Student jest gotów do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego, myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy w zakresie pełnionego zawodu projektanta. Student jest gotów do świadomego kształtowania swojej ścieżki edukacyjnej poprzez sukcesywna poszerzanie swoich kompetencji wybranych obszarach praktyki i teorii projektowej.</p>	P_AWII_K61 P_AWII_K62 P_AWII_K63	K_AWII_K02 K_AWII_K03 K_AWII_K05 K_AWII_K06 K_AWII_K07 K_AWII_K08 K_AWII_K09 K_AWII_K11 K_AWII_K12 K_AWII_K13
Ogólna treść zajęć	<p>Studiowanie polega na badaniu sieci złożonych powiązań, zależności i oddziaływań powstających między aktywnym użytkownikiem, najbliższymi sprzętami oraz integrującymi całość, strukturami przestrzennymi wnętrz i architektury. Założenia programowe bazują głównie na krytycznej analizie podstawowych czynników określających warunki właściwego kształtowania bezpośredniego otoczenia człowieka. Dotyczy to zarówno uwarunkowań podlegających obiektywizacji jak i tych ze sfery emocjonalnej, subiektywnych. Zajęcia przybliżają wszystkie etapy projektowania architektury wnętrz, mają też za zadanie wyrównanie poziomu wiedzy w tej dziedzinie, studentów po różnych kierunkach projektowych studiów I stopnia.</p> <p>Założenia realizowane są poprzez wykonywanie uszeregowanych, według stopnia złożoności formalnej i funkcjonalnej, zadań semestralnych obejmujących grupę reprezentatywnych kategorii wnętrz użyteczności publicznej.</p>		
Kryteria oceny	<u>Proces projektowy:</u>		

	<ul style="list-style-type: none"> - systematyczność - samodzielność - podejmowanie złożonej problematyki - jakość kontaktu - kreatywność <p><u>Efekt końcowy:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - oryginalność pomysłu - jakość wykończenia - poprawność formalna - prezentacja projektu
Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portflio, przegląd prac)	według stopnia indywidualnej kreatywności, oryginalności myślenia projektowego, samodzielności i inwencji oraz postępów sprawności techniczno – warsztatowej warunkującej swobodę twórczej wypowiedzi; 25% aktywność twórcza w procesie realizacji pracy dyplomowej 75% rezultat końcowy zrealizowanego projektu
Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)	<ul style="list-style-type: none"> - semestr I - ZS - semestr II - PE
Literatura	<ul style="list-style-type: none"> - Neufert. E., Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego., Arkady, Warszawa 2005. - Norberg-Schulz Christian, "Bycie, przestrzeń i architektura" Murator Warszawa 2000 - Smardzewski Jerzy, Projektowanie mebli, PWRiL, Poznań 2008. - Projektowanie Wnętrz, Jenny Gibbs, PWN, 2008 r. - The Language of Architecture: 26 Principles Every Architect Should Know, Andrea Smith, Val Warke, Quarto Publishing plc, 2020 r.
Język wykładowy	Polski



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

SYLABUS cz.2 - PROGRAM PRZEDMIOTU

Nazwa przedmiotu	Projektowanie architektury wnętrz
Jednostka prowadząca	Wydział Architektury Wnętrz, Wzornictwa i Scenografii
Rok akademicki	2022/2023
Kierunek	Architektura Wnętrz
W zakresie (jeśli dotyczy)	Architektury Wnętrz
Stopień studiów / poziom kwalifikacji	Stopień II Poziom kwalifikacji VII stopnia
Forma studiów	Niestacjonarne

Rok studiów / semestr	Rok I - semestr I - semestr II
Pracownia (jeśli dotyczy)	Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz Multimedialnych
Prowadzący pracownię	Prof. Bartosz Jakubicki
Osoba/zespół prowadzący przedmiot	Prof. Bartosz Jakubicki
Cel kształcenia przedmiotu	<p>Student poprzez nabycie umiejętności w rozwiązywaniu zadań i problemów w obszarze architektury wnętrz ma możliwość poprawnego zrozumienia języka projektowego oraz trafnej analizy podjętych zagadnień. Przy osiągnięciu odpowiedniego stopnia branżowej wiedzy, kompetencji oraz świadomości twórczej, po ukończeniu I stopnia studiów student powinien zyskać umiejętności odnalezienia się na rynku i być przygotowany do podjęcia średnio skomplikowanej zespołowej lub indywidualnej pracy projektowej. Przedmiot otwiera studentów na aktualną problematykę związaną z architekturą wnętrz, skłania do analizy własnych wniosków, które powinny być przekładane na indywidualną pracę projektową. Stopniowy rozwój kreatywności przyszłych projektantów następuje poprzez pogłębianie podjętych zagadnień przechodząc od ogółu, do szczegółu, w finalnej fazie analizując detale, będące składową projektu.</p> <p>Poza świadomym rozwojem kreatywności i umiejętności formowania myśli twórczych przedmiot Projektowanie Architektury Wnętrz utrzuca i rozwija podjęte zagadnienia podczas wcześniejszych lat studiów. Stanowi syntezę uzyskanej już wiedzy, dokumentując istotę podejmowanych zagadnień na przedmiotach takich jak: podstawy projektowania architektury wnętrz, budownictwo, materiały i technologie, komputerowe wspomaganie projektowania, rysunek techniczny, techniki prezentacyjne.</p> <p>Wielozadaniowość w kształtowaniu przyszłych projektantów polega na indywidualnym doborze tematów, analizie osobowości każdego ze studentów, których wrażliwość wpływa na charakter podejmowanej w przyszłości ścieżki projektowej.</p>
Program	<p>Studenci rozpoczynają pracę nad przygotowanym tematem semestralnym wraz z początkiem każdego z semestrów.</p> <p>W pierwszej fazie, każdy ze studentów proponuje zagadnienie, które chciałby opracować w zakresie przedstawionego i omówionego tematu.</p> <p>Zajęcia odbywają się w formie grupowych spotkań, polegających na konsultacjach dotyczących podjętych zadań projektowych.</p> <p>Trzy razy w semestrze odbywają się publiczne prezentacje – na forum grupy, mające na celu określenie stopnia zaawansowania pracy oraz przygotowanie studentów do efektywnej prezentacji własnych projektów.</p> <p>Studenci rozpoczynają pracę nad wybranym i zaakceptowanym zagadnieniem przygotowując zestaw inspiracji, będący zebranymi przykładami, stanowiącymi rozwiązania projektowe, funkcjonalne i estetyczne. Inspiracje mogą dotyczyć zarówno istniejących i zrealizowanych form i projektów, jak i świata przyrodniczego, zjawisk atmosferycznych, procesów etc.</p> <p>Po analizie i wyborze najtrafniejszych propozycji student przechodzi do wielostopniowej transformacji pomysłów na własne koncepcje, dostosowując je do obranego podkładu technicznego i indywidualnych założeń ergonomiczno - funkcjonalnych projektu.</p> <p>Po fazie szkicowej student przekłada swoje pomysły na język elektroniczny zarówno w kwestiach formalno- technicznych, jak i estetycznych.</p> <p>W efekcie finalnym powstaje gotowy zestaw wizualizacji, które komponowane są na banerach o wymiarach 80/200 cm oraz rysunków technicznych w formatach 100/70 cm,</p>

	na które składają się rzut pomieszczenia, rzut sufitu, oraz cztery przekroje pomieszczenia. Wymaganiem uzupełnieniem pracy jest prezentacja multimedialna, która stanowi rodzaj szczegółowej oferty dotyczącej projektu. Wszystkie materiały powinny zostać zebrane i przekazane prowadzącemu w formie elektronicznej.
Szczegółowa treść zajęć	<p>Założenia programowe bazują głównie na krytycznej analizie podstawowych czynników określających warunki właściwego kształtowania bezpośredniego otoczenia człowieka. Dotyczy to zarówno uwarunkowań podlegających obiektywizacji jak i tych ze sfery emocjonalnej, subiektywnych.</p> <p>Studiowanie polega na badaniu sieci złożonych powiązań, zależności i oddziaływań powstających między aktywnym użytkownikiem, najbliższymi sprzętami oraz, integrującymi całość, strukturami przestrzennymi wewnątrz i architektury. Założenia realizowane są poprzez wykonywanie uszeregowanych, według stopnia złożoności formalnej i funkcjonalnej, zadań semestralnych obejmujących grupę reprezentatywnych kategorii wewnątrz użyteczności publicznej.</p> <p>Przedmiot zakłada podejmowanie problematyki projektowej związanej z przestrzeniami użyteczności publicznej typu: lokale gastronomiczne, hotele, przestrzenie usługowe, show roomy, itp.</p> <p>ZADANIA:</p> <p>Projekt badawczy we współpracy ze szkołą COGITO, na podstawie dokumentacji architektonicznej oraz programu edukacyjnego wg. Osobnych załączników. Projekt wewnątrz technikum informatycznego z zastosowaniem najnowszych technik nauczania i multimediiów.</p> <p>Założenia projektowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • praca na bazie rysunkowych podkładów budowlanych (dostarcza COGITO) • program funkcjonalny : <p>- wielozadaniowa przestrzeń edukacyjna typu open space : 6 stref pracowni edukacyjnych, hol, szatnia, pomieszczenia socjalne, WC;</p> <p>- wewnątrz jednopoziomowe, metraż około 300m²;</p> <p>- wykorzystanie urządzeń multimedialnych dla polepszenia warunków nauki;</p> <p>- zmienność w czasie projektowanej przestrzeni, uniwersalność rozwiązań;</p> <p>Dążenie do osiągnięcia możliwie pełnej zgodności funkcjonalnej i formalnej wnętrza z zadaniami edukacyjnymi wewnątrz, przewidzieć synergię części składowych fizycznych i cyfrowych. Należy zbudować indywidualną i wielozadaniową formę plastyczną w możliwie komfortowej przestrzeni edukacyjnej z zastosowaniem wielkoformatowych multimediiów. Przewidzieć opcję rekonfiguracji przestrzeni za pomocą mobilnego wyposażenia oraz zmienność odsłon audiowizualnych wspierających metody kształcenia. W opracowaniu uwzględnić konieczne elementy techniczne. Przedstawić propozycje rozwiązania materiałowo-kolorystycznych oraz dynamiki wyświetlanych obrazów wraz ze scenariuszem akcji.</p> <p>Zadanie w drugim semestrze będzie poświęcone kancelarii prawnej w opracowaniu o podobnym zakresie jak powyżej.</p>
Metody dydaktyczne (wykład, pokaz, dyskusja, metoda sytuacyjna, ćwiczenia warsztatowe, ćwiczenia	<ul style="list-style-type: none"> - wykłady, - ćwiczenia warsztatowe, projektowe, - projekty zespołowe, - konsultacje indywidualne, - korekty zespołowe, - spotkania z branżystami, - wizje lokalne w projektowanych obiektach.

projektowe, prace/projekty zespołowe, konsultacje indywidualne, korekty zespołowe)	
Kryteria oceny	<p><u>Proces projektowy:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - systematyczność -wymagana jest obecność na zajęciach minimum 1x na dwa tygodnie lub usprawiedliwienie, - samodzielność- student powinien dążyć do samodzielnych, indywidualnych rozwiązań i analizy problemu, - podejmowanie złożonej problematyki - poziom trudności podjętego zagadnienia ma wpływ na całosciowy efekt końcowy i wartość projektową. - jakość kontaktu – sposób prowadzenia kontaktu personalnego z prowadzącym jest istotnym elementem przyczyniającym się do jakości procesu projektowego - kreatywność -wybór w mnogości pomysłów i modyfikowanie wcześniej prezentowanych propozycji pozwala optymalnie wykorzystać czas przeznaczony na pracę nad projektem <p><u>Efekt końcowy:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - oryginalność pomysłu – nowatorskie, autorskie rozwiązania są podstawą do wysokiej oceny - jakość wykończenia – sposób wykończenia banerów, estetyka podania mają wpływ na ostateczny efekt pracy - poprawność formalna – prawidłowo wykonana dokumentacja techniczna jest nierozłącznym elementem pozytywnie ocenionego projektu - prezentacja projektu – jest finałem, stanowiącym uzupełnienie wykonanej pracy o osobowość projektanta
Metody oceny (egzamin pisemny, egzamin ustny, test, esej/referat, prezentacja/portfoli o, przegląd prac)	Przegląd i prezentacja pracy
Sposób zaliczenia (Z,ZS,E,PE)	<ul style="list-style-type: none"> - semestr I - ZS - semestr II - PE