

NR	NAZWA PRZEDMIOTU	STRONA
1	PODSTAWY PROJEKTOWANIA	2
2	PODSTAWY PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO / PORTFOLIO	4
3	FOTOGRAFIA I PSYCHOFIZJOLOGIA WIDZENIA	6
4	RYSUNEK	8
5	MALARSTWO	10
6	PLENER	12
7	RZEŻBA	14
8	FOTOGRAFIA	16
9	BUDOWNICTWO	18
10	PERSPEKTYWA ODRĘCZNA I GEOMETRIA	20
11	KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE PROJEKTOWANIA	21
12	HISTORIA SZTUKI	22
13	SŁOWNIK SZTUKI	23
14	HISTORIA WNĘTRZ I MEBLI	25
15	HISTORIA FILOZOFII	27
16	HISTORIA TEORII ARCHITEKTURY XX I XXI WIEKU	29
17	WYKŁAD HUMANISTYCZNO-SPOŁECZNY	31
18	PROJEKTOWANIE WNĘTRZ	33
19	WYSTAWIENNICTWO	36
20	PROJEKTOWANIE MEBLA	38
21	DETAL MIASTA	41
22	KOMUNIKACJA WIZUALNA	44
23	ARCHITEKTURA KRAJOBRAZU	46
24	PROJEKTOWANIE ARCHITEKTONICZNE	49
25	PROJEKTOWANIE PARTYCYPACYJNE	52
26	MALARSTWO + RYSUNEK	55
27	RZEŻBA + RYSUNEK	57
28	INTERMEDIA	60
29	TKANINA W ARCHITEKTURZE	63
30	PROJEKTOWANIE W POLSCE	65
31	KONWERSATORIA	66
32	PROSEMINARIA	68
33	WYKŁAD DO WYBORU	71
34	SEMINARIUM DYPLOMOWE	73
35	JĘZYK OBCY (ANGIELSKI)	75
36	POTRFOLIO	76

Nazwa przedmiotu	PODSTAWY PROJEKTOWANIA
Typ przedmiotu	kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Program Pracowni Podstaw Projektowania zawiera w sobie trzy dopełniające się programowo wątki przedmiotowe: Podstawy Projektowania, Kompozycję Brył i Płaszczyzn oraz Konstrukcję i Formę, ale łączy również umiejętności nabywane przez studentów zarówno w Pracowniach Katedry Ogólnoplastycznej jak i na zajęciach o tematyce technicznej.</p> <p>Cel priorytetowy to rozbudzenie w studentach „widzenia plastycznego” – zaciekawienia poznawczego w badaniu rzeczywistości (praw świata natury i człowieka) skutkującego świadomym posługiwaniem się językiem plastycznym w całym procesie projektowym od obserwacji poprzez zrozumienie i syntezę plastyczną do koncepcji projektowej i realizacji ostatecznego dzieła. Mowa znaków plastycznych wyraża w projektach spójną myśl kompozycyjną, konstrukcyjną i funkcjonalną projektowanych obiektów. Alfabet znaków plastycznych – kolor, materia, kształt, światło, konstrukcja – to język projektowy, za pomocą którego wyrażane są określone treści w kompozycjach przestrzennych. Czytelność myśli plastycznej jest zadaniem priorytetowym.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Program realizowany jest w postaci ćwiczeń wprowadzających w poszczególne zagadnienia i zadań projektowych o bardziej złożonej problematyce. Sposób pracy to szczególny nacisk na działania manualne – rysunek odręczny oraz makietowanie trójwymiarowe pozwalające na wielozmysłowe doświadczanie przestrzeni wraz z kształtującymi ją materiałami, światłem i stabilnością konstrukcji.</p> <p>Obszarem studiów jest przede wszystkim przestrzeń. Ład przestrzenny i środki przybliżające do jego zaistnienia analizowane są w oparciu o obserwację harmonii istniejących w świecie natury faktów plastycznych. Tworzywem działań są elementy kompozycyjne (punkt, linia, płaszczyzna, bryła), narzędzia kompozycyjne (proporcje, rytm, permutacje, kontrast, symetria, dominanta, prowadzenie wzroku, skala itp.), czynniki plastyczne (kształt, kolor, walor, materia, światło).</p> <p>W sposób szczególny podejmowane są zagadnienia: źródła, cele i zasady tworzenia kompozycji, proporcje w kompozycjach płaskich i przestrzennych (pojęcia moduł, fraktal, złota proporcja, proporcje liczbowe i geometryczne), postrzeganie i obrazowanie głębi przestrzennej, rola światła we wnętrzu, rola barwy w układach przestrzennych, "genius loci" - charakter przestrzeni, ergonomia, elementy funkcji i skala przestrzeni, wnętrze jako kompozycja brył i płaszczyzn.</p> <p>Wątek konstrukcji i formy wprowadza zadania łączące wiedzę teoretyczną i praktyczną z zakresu materiałoznawstwa i konstrukcji. Celem ćwiczeń i wykładów jest poznanie właściwości i zastosowania poszczególnych materiałów, tworzyw stosowanych w meblarstwie, wystawiennictwie oraz architekturze wnętrz a także wpływ materiału i konstrukcji na kształt obiektu.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE K_W02</p> <p>podstawowe zasady komponowania dzieł plastycznych; w tym świadome dobieranie właściwych środków plastycznych w celu czytelnego wyrażenia określonych treści projektowych w formach zarówno abstrakcyjnych jak i użytecznych w zakresie porządkowania przestrzeni jak i pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p>

	<p>K_W03 podstawowy zakres problematyki związanej z zasadami konstruowania, materiałoznawstwem, i innymi specjalistycznymi zagadnieniami istotnymi w komponowaniu wnętrz i obiektów przestrzennych</p> <p>K_W10 powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu kształcenia związanymi z pracą projektanta; w tym rozumie nierozzerwalny związek między kompozycją, konstrukcją i funkcją projektowanych obiektów.</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U02 tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne czytelnie obrazowane adekwatnymi środkami kompozycyjnymi</p> <p>K_U05 świadomie przeprowadzić nieskomplikowany proces projektowy, także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_U06 formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, świadomie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, materii, koloru i światła;</p> <p>K_U08 planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole;</p> <p>K_U09 samodzielnie i nieustannie planować i realizować własne uczenie się w oparciu o wrażliwą obserwację i badanie praw rzeczywistości ze szczególnym uwzględnieniem zjawisk przestrzennych;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych;</p> <p>K_K04 uczenia się przez całe życie, samodzielnego podejmowania prac plastycznych, wykazując się wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy mającą na celu: zbieranie, analizowanie, pogłębione rozumienie oparte na obserwacji rzeczywistych faktów prowadzące do „widzenia plastycznego” i na ich podstawie formułowania krytycznej argumentacji;</p> <p>K_K06 zgodnej z faktycznym stanem rzeczy samooceny i konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	PODSTAWY PROJEKTOWANIA GRAFICZNEGO / PORTFOLIO
Typ przedmiotu	kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	Zapoznanie studentów z podstawowymi zagadnieniami dotyczącymi bazowych elementów stanowiących „budulec” projektowania graficznego / komunikacji wizualnej: krój pisma (wprowadzenie do typografii), forma graficzna (pozawerbalne obrazowanie przedmiotów / pojęć). Uświadomienie studentom ważności ww. elementów dla procesu świadomego budowania przekazu / wizerunku. Przekazanie studentom podstawowej wiedzy i umiejętności w zakresie budowania wypowiedzi graficznej płaskimi, werbalnymi (typografia) i pozawerbalnymi (obraz) środkami wyrazu.
Ramowe treści programowe	Program przewiduje projektowanie prostych struktur graficznych z uwzględnieniem relacji pomiędzy znaczeniem (przekaz werbalny i pozawerbalny), formą wizualną i środkami wyrazu. Budowanie świadomości istoty pisma i transformacji jego form w całym spektrum rozwoju tego zjawiska prowadzone jest za pomocą szeregu ćwiczeń w zakresie liternictwa / kaligrafii, rekonstrukcji istniejących oraz projektowania autorskich form literniczych. W oparciu o zdobyte doświadczenia podejmowane są próby budowania prostych form graficznych z wykorzystaniem autorskiej analizy znaczeń, pojęć, obiektów. Program uzupełniają dotyczące historii, formy i stylu typograficznego oraz zagadnień dotyczących kompozycji i znaku graficznego.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W04 podstawowe zagadnienia dotyczące warsztatu plastycznego w architekturze wnętrz oraz różnych technik wykonywania prezentacji projektu, w tym techniki komputerowe 2D i 3D; K_W05 podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentacyjne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami; K_W09 problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej sztuki projektowej (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z wybraną specjalnością; K_W10 powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu kształcenia; powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi z pracą projektanta; w tym rozumie związki między formą plastyczną, uwarunkowaniami funkcjonalnymi i wybranymi rozwiązaniami technicznymi użytymi w realizacji projektowanej przestrzeni/obiektu;
UMIEJĘTNOŚCI	ABSOLWENT POTRAFI K_U02 tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne czytelnie obrazowane adekwatnymi środkami kompozycyjnymi K_U03 świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej; świadomie posługiwać się właściwą techniką w trakcie realizacji prac artystycznych; podejmować samodzielne decyzje dotyczące projektowania własnych prac artystycznych; realizować własne działania

	<p>artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności; K_U05</p> <p>świadomie przeprowadzić nieskomplikowany proces projektowy; K_U06</p> <p>formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe, świadomie poruszać się w zakresie kompozycji wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła; K_U08</p> <p>planować i organizować pracę indywidualną; K_U09</p> <p>korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01</p> <p>krytycznej oceny posiadanej wiedzy, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych;</p> <p>K_K04</p> <p>uczenia się przez całe życie, samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	FOTOGRAFIA I PSYCHOFIZJOLOGIA WIDZENIA
Typ przedmiotu	podstawowy – P
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Fotografia</p> <p>Celem zajęć jest nabycie umiejętności samodzielnego posługiwania się podstawowym sprzętem fotograficznym [lustrzanka cyfrowa/kompakt cyfrowy/analogowa], udoskonalenie zdolności manualnych z zakresu fotografii, ze szczególnym wskazaniem na fotografię architektury i obiektu, umiejętności przygotowania obrazu wedle przyjętych założeń do druku (obróbka w programie Photoshop), zdobywanie doświadczeń związanych z drukiem średniego i dużego formatu i wiedzy praktycznej (dla ochotników) związanej z wywoływaniem obrazu na papierze światłoczułym.</p> <p>Psychofizjologia Widzenia</p> <p>Celem zajęć jest przekazanie wiedzy z zakresu psychofizjologii widzenia, neuropsychologii oraz psychologii ogólnej, przydatnej pod kątem szeroko pojętego projektowania oraz nauka wykorzystania jej późniejszej pracy zawodowej.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Fotografia</p> <p>W trakcie zajęć poruszane są zagadnienia: kompozycji obrazu fotograficznego, wprowadzenie do ciemni cyfrowe, rozmiar obrazu, zmiana rozdzielczości, przygotowanie plików do druku, modyfikacja koloru w obrazie, zamiana zdjęć barwnych na monochromatycznej.</p> <p>Prezentacje teorii z zakresu fotografii odnoszą się do podstaw obsługi aparatu cyfrowego, historii fotografii, różnorodnych technik pozyskiwania obrazu, użycia oświetlenia w przestrzeni studia.</p> <p>Psychofizjologia Widzenia</p> <p>Program nauczania obejmuje tematy z zakresu budowy oka i topografii układu wzrokowego, analizy informacji wzrokowej na początkowych piętrach układu wzrokowego, percepcji, barwy, przestrzeni, a także roli pamięci, procesów emocjonalnych, różnic indywidualnych, proksemiki czy synestezji w spostrzeganiu, odbiorze i interpretacji bodźców.</p> <p>Przykłady zadań realizowanych wspólnie (Fotografia i Psychofizjologia widzenia): Rodzaje perspektywy i percepcja głębi w ujęciu fotograficznym, Fotografia wnętrza pod kątem uchwycenia różnic indywidualnych w ich stylu i aranżacji, Proksemika i dystanse międzyosobowe w ujęciu fotograficznym</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W02</p> <p>Podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów i specjalnością; w tym świadome wykorzystanie środków plastycznych w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu przestrzeni oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p> <p>K_W08</p> <p>Tendencje rozwojowe z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki oraz sztuk plastycznych i artystycznych właściwych dla kierunku studiów i wybranych sztuk pięknych;</p> <p>K_W09</p>

	<p>Problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z wybraną specjalnością;</p> <p>K_W10</p> <p>powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów; powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi z pracą projektanta; w tym rozumie związki między formą plastyczną, uwarunkowaniami funkcjonalnymi i wybranymi rozwiązaniami technicznymi użytymi w realizacji projektowanej przestrzeni/obiektu;</p>
UMIĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U02</p> <p>Tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia;</p> <p>K_U03</p> <p>Świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej; świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac artystycznych; realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności;</p> <p>K_U05</p> <p>Świadomie przeprowadzić nieskomplikowany proces projektowy, także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_U08</p> <p>Współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym);</p> <p>K_U09</p> <p>Korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K03</p> <p>Odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz dbałości o dorobek i tradycje zawodu;</p> <p>K_K04</p> <p>uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania umiejętności warsztatowych innych osób, samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji</p> <p>K_K06</p> <p>Uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu;</p> <p>K_K08</p> <p>Inicjowania działań lub pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych oraz integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu	RYSUNEK
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	Studia rysunkowe w pracowni służą wszechstronnemu rozwojowi kultury plastycznej oraz kształtowaniu osobowości twórczej studenta. Celem dydaktycznym jest zdobycie przez studenta umiejętności czerpania z natury, poprzez wnikliwą, pogłębioną jej obserwację. Wykonywane podczas ćwiczeń w pracowni szkice rysunkowe i prace studyjne mają ułatwić studentowi zrozumienie problemu konstruowania obrazu.
Ramowe treści programowe	Studenci Wydziału Architektury Wnętrz po ukończeniu cyklu studiów rysunkowych powinni umieć tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, stosując różne środki ekspresji artystycznej; świadomie poruszać się w zakresie kompozycji wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji i światła.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W02 zna podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych; w tym świadome wykorzystanie środków plastycznych w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu przestrzeni oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych K_W05 podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentacyjne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami. K_W08 zna tendencje rozwojowe z zakresu sztuk plastycznych
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U03 świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej; świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac artystycznych; realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności. K_U06 formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, świadomie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła. K_U08 planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole. K_U09 korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę. K_U11 stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01

krytycznej oceny posiadanej wiedzy, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.

K_K05

efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów; wykorzystania elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami.

K_K06

samooceny i konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.

K_K07

wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem; efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych.

K_K08

inicjowania działań lub pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych oraz integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu	MALARSTWO
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	Studia malarskie w pracowni służą wszechstronnemu rozwojowi kultury plastycznej oraz kształtowaniu osobowości twórczej studenta. Celem dydaktycznym jest zdobycie przez studenta umiejętności czerpania z natury, poprzez wnikliwą i pogłębioną jej obserwację. Wykonywane podczas ćwiczeń w pracowni szkice malarskie i prace studyjne mają ułatwić studentowi zrozumienie problemu konstruowania obrazu.
Ramowe treści programowe	Studenci Wydziału Architektury Wnętrz po ukończeniu cyklu studiów malarskich powinni umieć tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, stosując różne środki ekspresji artystycznej; świadomie poruszać się w zakresie kompozycji wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W02 zna podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych; w tym świadome wykorzystanie środków plastycznych w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu przestrzeni oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych K_W05 podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentacyjne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami. K_W08 zna tendencje rozwojowe z zakresu sztuk plastycznych
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U03 świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej; świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac artystycznych; realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności. K_U06 formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, świadomie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła. K_U08 planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole. K_U09 korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę. K_U11 stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu

problemów poznawczych i praktycznych.

K_K05

efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów; wykorzystania elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami.

K_K06

samooceny i konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.

K_K07

wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem; efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych.

K_K08

inicjowania działań lub pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych oraz integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	PLENER
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	Studia malarskie w plenerze służą wszechstronnemu rozwojowi kultury plastycznej oraz kształtowaniu osobowości twórczej studenta. Celem dydaktycznym jest zdobycie przez studenta umiejętności czerpania z natury, poprzez wnikliwą i pogłębioną jej obserwację. Wykonywane podczas ćwiczeń w pracowni szkice malarskie i prace studyjne mają ułatwić studentowi zrozumienie problemu konstruowania obrazu.
Ramowe treści programowe	Studenci Wydziału Architektury Wnętrz po ukończeniu cyklu plenerowych studiów malarskich powinni umieć tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, stosując różne środki ekspresji artystycznej; świadomie poruszać się w zakresie kompozycji wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W02 zna podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych; w tym świadome wykorzystanie środków plastycznych w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu przestrzeni oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych K_W05 podstawowe linie rozwojowe w historii poszczególnych dyscyplin artystycznych, reprezentacyjne dzieła z ich spuścizny oraz publikacje związane z tymi zagadnieniami. K_W08 zna tendencje rozwojowe z zakresu sztuk plastycznych
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U03 świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej; świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac artystycznych; realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności. K_U06 formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne, świadomie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła. K_U08 planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole. K_U09 korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę. K_U11 stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	GOTÓW DO K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu

problemów poznawczych i praktycznych.

K_K05

efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów; wykorzystania elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami.

K_K06

samooceny i konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób.

K_K07

wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem; efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie z zastosowaniem technologii informacyjnych.

K_K08

inicjowania działań lub pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych oraz integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	RZEŻBA
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Zestaw ćwiczeń dla studentów ma na celu zapoznanie ich z podstawowymi zagadnieniami rzeźbiarskimi oraz pokazanie im różnych dróg w procesie twórczym. Zajęcia z rzeźby ściśle wiążą się z: formą, proporcjami, kompozycją, relacjami przestrzennymi, oddziaływaniem obiektu lub zbioru obiektów na widza. Celem zajęć jest uwrażliwienie studentów na otaczający ich świat i umiejętność posługiwania się niewerbalnym językiem plastycznym. Celem jest również usamodzielnienie studenta w podejmowaniu autokorekty i odważnym realizowaniu swoje wypowiedzi artystycznej.</p> <p>Omawiane zagadnienia to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wrażliwość na naturę i jej bogactwo jako źródło ponadczasowej inspiracji człowieka • podstawowe elementy kompozycji np. symetria, asymetria, statyka, dynamika, kontrast: materiałów, wielkości itp. • odczuwanie dzieła sztuki i jego oddziaływanie psychologiczne na odbiorcę • świadomy dobór środków wyrazu i miejsca prezentowania obiektu sztuki <p>Przykłady tematów projektów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • budowanie kompozycji przestrzennej w oparciu o naturę • budowanie kompozycji przestrzennej w oparciu o bryły • zaproponowanie własnego działania artystycznego
Ramowe treści programowe	<p>Program przewiduje zadania poruszające podstawowe zagadnienia rzeźbiarskie. Tematy zadań inspirowane są naturą lub geometrią. Łączą w sobie elementy analizy z elementami interpretacji oraz odwołania się do emocji. Ćwiczenia rzeźbiarskie przede wszystkim mają na celu kreowanie indywidualnych wypowiedzi artystycznych. Studenci poprzez swoje realizacje sprawdzają relacje przestrzenne między użytymi obiektami oraz ich oddziaływanie na odbiorcę.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W02 student zna podstawowe zasady dotyczące realizacji prac rzeźbiarskich, świadomie wykorzystuje środki plastyczne w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu przestrzeni oraz zna zasady dotyczące użycia środków ekspresji i umiejętności warsztatowych</p> <p>K_W08 zna tendencje rozwojowe z zakresu rzeźby, rzeźby w architekturze</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U02 tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażenia;</p> <p>K_U03 świadomie posługuje się narzędziami warsztatu artystycznego; świadomie posługuje się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac rzeźbiarskich; podejmuje samodzielne decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac przestrzennych; realizuje własne działania artystyczno-rzeźbiarskie oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności;</p>

	<p>K_U06 student umie formułować, tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne, świadomie porusza się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła;</p> <p>K_U08 umie współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych pracując w zespole</p> <p>K_U09 umie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz umie stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę;</p> <p>K_U011 umie stosować formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych prac rzeźbiarskich</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy, uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych;</p> <p>K_K03 odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz dbałości o dorobek i tradycje zawodu architekta wnętrz;</p> <p>K_K04 uczenia się przez całe życie, samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy;</p> <p>K_K05 efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów przy pracy twórczej; wykorzystania elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami;</p> <p>K_K06 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu;</p> <p>K_K08 inicjowania działań lub pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych oraz integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	FOTOGRAFIA
Typ przedmiotu	podstawowy – P
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Celem zajęć jest nabycie umiejętności samodzielnego posługiwania się podstawowym sprzętem fotograficznym [lustrzanka cyfrowa/kompakt cyfrowy/analogowa], udoskonalenie zdolności manualnych z zakresu fotografii, ze szczególnym wskazaniem na fotografię architektury i obiektu, umiejętności przygotowania obrazu wedle przyjętych założeń do druku (obróbka w programie Photoshop), zdobywanie doświadczeń związanych z drukiem średniego i dużego formatu i wiedzy praktycznej (dla ochotników) związanej z wywoływaniem obrazu na papierze światłoczułym.</p> <p>Tematy realizowane są w warunkach studyjnych i plenerowych. Korekty odbywają się stacjonarnie. Możliwe realizowanie alternatywnych technik fotografii.</p> <p>Członkowie Koła Naukowego Filtr AW mają możliwość dodatkowo uczestniczyć i współtworzyć pokazy i wystawy na zewnątrz uczelni. Podczas zajęć realizowane są równoległe ćwiczenia i korekty. Ze względu na liczne grupy studenci rozdzieleni są na trzy pomieszczenia. Ćwiczenia również polegają na dokumentacji obiektów zrealizowanych w trakcie przedmiotów projektowych np. mebel lub makieta.</p>
Ramowe treści programowe	<p>W trakcie zajęć poruszane są zagadnienia: kompozycji obrazu fotograficznego, wprowadzenie do ciemni cyfrowe, rozmiar obrazu, zmiana rozdzielczości, przygotowanie plików do druku, modyfikacja koloru w obrazie, zamiana zdjęć barwnych na monochromatycznej. Realizowane są również zdania studyjne przy pomocy profesjonalnego sprzętu oświetleniowego.</p> <p>Prezentacje teorii z zakresu fotografii odnoszą się do podstaw obsługi aparatu cyfrowego, historii fotografii, różnorodnych technik pozyskiwania obrazu, użycia oświetlenia w przestrzeni studia.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W02 Podstawowe zasady dotyczące realizacji prac artystycznych związanych z kierunkiem studiów i specjalnością; w tym świadome wykorzystanie środków plastycznych w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu przestrzeni oraz zasady dotyczące środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych;</p> <p>K_W08 Tendencje rozwojowe z zakresu dyscypliny sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki oraz sztuk plastycznych i artystycznych właściwych dla kierunku studiów i wybranych sztuk pięknych;</p> <p>K_W09 Problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z wybraną specjalnością;</p> <p>K_W10 powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami programu studiów; powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi z pracą projektanta; w tym rozumie związki między formą plastyczną, uwarunkowaniami funkcjonalnymi i wybranymi rozwiązaniami technicznymi użytymi w realizacji projektowanej przestrzeni/obektu;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI

	<p>K_U02 Tworzyć i realizować własne koncepcje artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażenia;</p> <p>K_U03 Świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej; świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych; podejmować samodzielne decyzje dotyczące realizacji i projektowania własnych prac artystycznych; realizować własne działania artystyczne oparte na zróżnicowanych stylistycznie koncepcjach wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności;</p> <p>K_U08 Współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym);</p> <p>K_U09 Korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę;</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K03 Odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz dbałości o dorobek i tradycje zawodu;</p> <p>K_K04 Uczenia się przez całe życie, samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy;</p> <p>K_K05 Efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów; elastycznego myślenia, adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami;</p> <p>K_K06 Uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu;</p> <p>K_K08 Inicjowania działań lub pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych oraz integracji z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu	BUDOWNICTWO
Typ przedmiotu	podstawowy – P
Krótki opis (cel zajęć)	Program nauczania ma na celu przedstawienie: - środków technicznych jakimi można uzyskać zamierzone efekty przestrzenne i estetyczne - dostępnych i możliwych do zastosowania rozwiązań budowlanych i materiałowych - zasad sporządzania dokumentacji technicznych i nabycie umiejętności czytania informacji i dokumentacji technicznych oraz poprawnego opracowywania rysunków technicznych
Ramowe treści programowe	architektura jako dziedzina sztuki i techniki; specyfika pracy projektowej architekta; pojęcia podstawowe z zakresu budownictwa, - zasady konstruowania i zabezpieczania budynków - ustroje konstrukcyjne – fundamenty, ściany monolityczne i murowane, nadproża, stropy, dachy i stropodachy – mechanika i fizyka budowli; - materiały budowlane i ich cechy - podstawowe informacje o ochronie pożarowej i zapobieganie korozji biologicznej; - schody – rodzaje, wymogi, nachylenia; algorytm projektowy; pochylnie, windy - informacje wstępne dotyczące instalacji budynkowych - sanitarne – wodociągowe, kanalizacyjne, grzewcze, wentylacyjne i klimatyzacyjne, instalacje elektryczne, instalacje alarmowe i specjalne; - roboty wykończeniowe – elewacyjne i wewnętrzne – materiały i sposoby wykonania - zasady wykonywania dokumentacji technicznej - podstawy ergonomii
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu budownictwa i architektury tworzące podstawy teoretyczne K_W03 podstawowy zakres problematyki związanej z budownictwem, technikami realizacyjnymi, materiałoznawstwem, i innymi specjalistycznymi zagadnieniami istotnymi w architekturze wnętrz, właściwymi dla wybranej specjalności K_W09 problematykę związaną z stosowanymi w budownictwie i architekturze technologiami i ich rozwojem K_W10 powiązania i zależności między teoretycznymi i praktycznymi elementami związanymi z pracą projektanta; w tym rozumie związki między formą plastyczną, uwarunkowaniami funkcjonalnymi i wybranymi rozwiązaniami technicznymi użytymi w realizacji projektowanej przestrzeni/obiektu
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U04 przeprowadzić analizę - w zakresie budownictwa - kontekstu przestrzennego, funkcjonalnego i technicznego miejsca/obiektu będącego tematem opracowywanego projektu K_U05

	<p>świadomie przeprowadzić nieskomplikowany proces projektowy z zakresu budownictwa K_U07</p> <p>świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych z zakresu budownictwa umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne opracowanie prezentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami komputerowymi na podstawowym poziomie K_U09</p> <p>samodzielnie planować i realizować własne uczenie się - w zakresie budownictwa przez całe życie</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu budownictwa</p> <p>K_K03 odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych</p> <p>K_K04 Uczenia się przez całe życie, samodzielnego podejmowania niezależnych prac z zakresu budownictwa w obrębie architektury wnętrz, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji</p> <p>K_K05 efektywnego wykorzystania wyobraźni, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów z zakresu budownictwa; wykorzystania elastycznego myślenia</p> <p>K_K06 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów z zakresu budownictwa w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	PERSPEKTYWA ODRĘCZNA I GEOMETRIA
Typ przedmiotu	podstawowy – P
Krótki opis (cel zajęć)	Podjęmowane zagadnienia pogłębiają i rozwijają wiedzę oraz umiejętności studenta w zakresie rysunku perspektywicznego i geometrii. Realizowany program przygotowuje studenta do odręcznego wykonywania rysunków perspektywy linearnej, aksonometrii. Student potrafi pracować z perspektywą z jednym, dwoma i trzema punktami zbiegu. Pracuje nad perspektywą z widoku człowieka, żabią oraz ptasią. Umiejętności te pozwolą mu przygotowywać szybkie odręczne szkice projektowe.
Ramowe treści programowe	Treści programowe : 1) Teoria perspektywy w aspekcie historycznym. Typy perspektywy linearnej. Wyjaśnienie terminów i zależności linii horyzontu i punktów zbiegu. 2) Opracowanie zjawiska odwzorowania pionowego w perspektywie. Wyjaśnienie zasad konstruowania i korzystania z siatki perspektywicznej. 3) Konstrukcja perspektywy żabiej oraz z lotu ptaka. Czym jest perspektywa odwrócona. 4) Konstrukcja koła, kuli i elipsy. 5) Aksonometria i jej typy, praca na rzutniach, wykreślanie światłocieni kierunkowych, przecinanie brył płaszczyznami wyznaczonymi przez 3 punkty. 5) Rysowanie z natury oraz wyobraźni. 6) Techniczny rysunek odręczny.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W02 podstawowe zasady dotyczące realizacji prac związanych z rysunkiem perspektywicznym; w tym świadome wykorzystanie umiejętności warsztatowych odręcznego wykonywania rysunków; K_W04 podstawowe zagadnienia dotyczące odręcznych technik wykonywania prezentacji projektu w architekturze wnętrz
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U02 dysponować umiejętnościami rysunkowymi potrzebnymi do wyrażenia własnych koncepcji artystycznych; K_U03 świadomie posługiwać się narzędziami artystycznego warsztatu rysunkowego w wybranych obszarach działalności plastycznej; K_U06 świadomie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu rysunkiem - form, proporcji brył, światła; K_U09 korzystać z rysunkowych umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy w zakresie rysunku odręcznego;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Nazwa przedmiotu	KOMPUTEROWE WSPOMAGANIE PROJEKTOWANIA
Typ przedmiotu	podstawowy – P
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć, jest kształcenie umiejętności w zakresie komputerowego projektowania wspomaganie – tworzenia rysunków płaskich w systemach CAD, modelowania bryły architektonicznej oraz wnętrzarskiej za pomocą narzędzi komputerowych. Nadawaniu im informacji BIM, importowanie plików z bibliotek oraz tworzenie własnych rysunków oraz modeli do dalszej współpracy między programami. Na podstawie modelu student/ka tworzą wizualizacje oraz rendery do dalszej edycji w programach graficznych. Celem zajęć jest poznanie różnych systemów komputerowego wspomaganie projektowania, a tym samym możliwości samodzielnego wyboru narzędzia, które będzie najbardziej odpowiednie do wykonania pracy semestralnej, czy licencjackiej z wybranej pracowni kierunkowej.
Ramowe treści programowe	Wykłady z prezentacją oprogramowania, ćwiczenia. Program przewiduje rysunki techniczne CAD (oprogramowanie AutoCAD, SketchUp oraz V-Ray) - opanowanie na poziomie pozwalającym na samodzielne poruszanie się w programie oraz samodzielne przygotowywanie rysunków technicznych, modelowanie budynku na podstawie wybranego obiektu, istotna jest analiza rysunku istniejącego. Kolejnym z etapów jest model BIM i wyposażenie wnętrz, analizując przestrzeń student/ka projektuje swoje meble lub importuje modele z bibliotek zewnętrznych. Po wykonaniu powyższych zadań pliki 3d importuje się do programu generującego wizualizacje, w którym praca polega na uzyskaniu fotorealistycznego efektu. Ostatnim krokiem jest renderowanie plików oraz zapisywanie ich do plików JPG, PNG, PSD.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE KW_04 szczegółowe zagadnień dotyczących obsługi programów CAD i różnych technik wykonywania prezentacji projektu, w tym techniki komputerowe 2D i 3D. K_W09 problematykę związaną z technologiami komputerowymi stosowanymi w projektowaniu i ich rozwojem technologicznym, związanym z architekturą wnętrz i wystaw.
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U07 Świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne opracowanie prezentacji projektu technikami komputerowymi na podstawowym poziomie. K_U09 korzystać z umiejętności komputerowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy dotyczącej obsługi programów CAD i BIM.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Nazwa przedmiotu	HISTORIA SZTUKI
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Zamierzonym efektem kilkusemestralnego kursu jest przyswojenie przez osoby studiujące wiedzy z zakresu historii sztuki, „opatrzenie” w zasobie dzieł ważnych dla kultury powszechnej i polskiej, zrozumienie procesów kulturotwórczych, na gruncie których powstały te dzieła oraz związane z nimi pojęcia/terminy, żywe – sensowne i kreatywne – powiązanie ich ze współczesną kulturą (wizualną). A także wyrobienie u studentów umiejętności krytycznego, analitycznego odbioru sztuki.
Ramowe treści programowe	Na treści programowe składa się wybór najistotniejszych dzieł i zjawisk sztuki powszechnej i polskiej, podstawowe pojęcia/terminy z zakresu historii sztuki, od prehistorii do współczesności. Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki; w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) do podstawowej wiedzy ogólnej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W05 kontekst historyczny i kulturowy; podstawowe, stosowne terminy/pojęcia; K_W08 trendy i tendencje rozwojowe, historyczny charakter formowania się idei artystycznych – główne linie rozwojowe sztuk plastycznych; podstawowe ich uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze i społeczne, procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz zależności i asocjacje pomiędzy nimi; K_W10 merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U09 samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01, krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści. K_K04 Uczenia się przez całe życie, zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z kursu historii sztuki na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym; K_K06 docenienia znaczenia sztuki dawnej – i szerzej dziedzictwa kulturowego – dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności jego zachowania dla przyszłych pokoleń; uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Nazwa przedmiotu	SŁOWNIK SZTUKI
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia mają na celu wyposażyć osoby studiujące w podstawową i panoramiczną wiedzę z zakresu sztuki powszechnej i polskiej XX i XXI wieku – tj. współczesnej/nowoczesnej (sztuk plastycznych/wizualnych – sztuk <i>czystych</i> , nowych mediów: multimediów i intermediiów, sztuk użytkowych...) oraz zapoznać ich ze stosownymi pojęciami/terminami, różnymi szkołami interpretacji sztuki, także w szerszym kontekście kultury wizualnej.
Ramowe treści programowe	Mieszczą się w zakresie zoptymalizowanego wyboru spośród kluczowych: dzieł sztuki, kierunków, zjawisk, stylów, tendencji, teorii, artystów, krytyków/kuratorów/teoretyków sztuki, problemów kultury artystycznej/wizualnej, mediów, wystaw, instytucji sztuki, adekwatnych pojęć/terminów – reprezentatywnych dla omawianego czasu i zasięgu geograficznego; ujętych opisowo i w sposób problemowy. Treści te należą do nauk o sztuce – historii i teorii sztuki (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką, np. socjologia, lub na nią w jakimś sensie rzutujących); w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) do podstawowej wiedzy ogólnej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W05 wybrane, najważniejsze dla współczesności i nowoczesności dzieła i zjawiska sztuki, style, kierunki, techniki/media (w ujęciu całościowym), katalog wyselekcjonowanych czołowych twórców, sposoby analizy/interpretacji – w uporządkowaniu, z przykładami istotnych publikacji; - podstawowe, stosowne terminy/pojęcia; K_W07 Kontekst historyczny (w obrębie współczesności) charakter formowania się idei artystycznych – główne tendencje rozwojowe; podstawowe uwarunkowania i konteksty polityczne, gospodarcze, ideologiczne i społeczne sztuki oraz nowoczesne procesy kulturotwórcze, na gruncie których powstały dzieła i zjawiska sztuki, oraz zależności pomiędzy nimi; K_W08 trendy i tendencje rozwojowe, K_W10 merytoryczne powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki, podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności przemysłowej, posiada podstawową wiedzę dotyczącą finansowych, marketingowych i prawnych aspektów zawodu artysty-projektanta w wybranej specjalności
UMIĘJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U01 rozpoznawać wybrane, najważniejsze dzieła i ich twórców oraz zjawiska sztuki (...); dokonywać opisu, klasyfikacji i kojarzenia dzieł według przedstawionych kryteriów; - powiązać dzieła i zjawiska sztuki ze współczesnym kontekstem historycznym, kulturowym, społecznym, gospodarczym, ideologicznym; wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze dzieł dawnych i najnowszych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy;

	<p>K_U09 samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści. docenienia znaczenia sztuki dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności zachowania dla przyszłych pokoleń;</p> <p>K_K04 uczenia się przez całe życie, zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym;</p> <p>K_K05 myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu	HISTORIA WNĘTRZ I MEBLI
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zapoznanie osób studiujących z treściami specjalistycznymi, dostosowanymi do potrzeb programowych poszczególnych wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów. Jest to zespół gł. różnych wykładów (obowiązkowych) – historycznych, pogłębiających wąskie zagadnienie – niszowych, problemowych...
Ramowe treści programowe	Treści mieszczą się głównie w zakresie nauk humanistycznych – ze szczególnym naciskiem na nauki o sztuce (z ewentualnymi naleciałościami innych nauk zajmujących się m.in. sztuką lub na nią w jakimś sensie rzutujących) – zdarza się mogą też zagadnienia nauk społecznych oraz teoretyczne instruktarze technologiczne, zachowujące związek z teorią nauk ścisłych; w zaawansowanym stopniu (właściwym dla poziomu 6 PRK) podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej). Np. linie i tendencje rozwojowe wybranych dyscyplin, subdyscyplin, panoramiczne ujęcia specjalistycznych problemów...
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W 01 podstawowe elementy i problemy uporządkowanej i zsyntetyzowanej wiedzy w wybranych, wyspecjalizowanych dla wydziałów, kierunków, a nawet specjalizacji czy mediów zakresach; K_W 05 Kontekst historyczny i kulturowy, podstawowe pojęcia/terminy właściwe dla prezentowanej problematyki; K_W07 charakter, uwarunkowania i konteksty omawianych zjawisk, faktów, elementów dziedzictwa artystycznego/kulturowego/społecznego, przejawów kultury materialnej i symbolicznej.
UMIĘJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U01 zrekonstruować zasób podstawowych informacji i problematykę specjalistyczną przedstawioną na zajęciach; swobodnie i poprawnie stosować pojęcia/terminy – sprawnie komunikować się z otoczeniem, używając specjalistycznej terminologii; także biorąc udział w debacie; K_U03 nowe - świadomie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę i poznane modele analizy/interpretacji w bieżącym odbiorze przejawów kultury materialnej i symbolicznej, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; K_U09 samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01 krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści. docenienia znaczenia sztuki dawnej – i szerzej dziedzictwa kulturowego – dla współczesności, propagowania sensu jej poznawania i konieczności jego zachowania dla przyszłych pokoleń; (nie wiem gdzie przyporządkować)

K_K04

uczenia się przez całe życie, zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym;

K_K06

uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	HISTORIA FILOZOFII
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Celem kursu jest zaznajomienie osób studiujących z historyczną ewolucją problematyki filozoficznej – idei filozoficznych – na tle dziejowych przemian politycznych i kulturowych. Pobudzenie i (lub jedynie) wzmocnienie oraz usystematyzowanie w umysłowości osób studiujących przejawów „wrażliwości filozoficznej” – jako posiadającej duże znaczenie dla osoby-artysty i kształtowania się dzieła sztuki. Wykład.
Ramowe treści programowe	Wybrane, kluczowe dla rozwoju myśli filozoficznej – od starożytności po współczesność – okresy, nurty/kierunki, działy/subdyscypliny, problemy, stanowiska/koncepcje, pojęcia/terminy, autorzy/myśliciele, dzieła piśmiennicze; uzupełnione treściami zinterpretowanymi przez prowadzącego zajęcia jako niosące szczególny pożytek osobom studiującym w ASP w Warszawie. Treści należą do problematyki: etycznej, ontologicznej, społecznej, estetycznej i teoriopoznawczej. Filozofia w obrębie nauk humanistycznych. W zaawansowanym stopniu podstawowa wiedza ogólna.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 myśli najważniejszych filozofów w historii; wybrane, wiodące subdyscypliny/idee/problemy filozoficzne, modele argumentacji (...) – linie i tendencje rozwojowe filozofii – w uporządkowaniu, z przykładami kluczowych publikacji; podstawowe, stosowne pojęcia/terminy filozoficzne; K_W10 wybrane pod kątem osób studiujących w ASP podstawowe problemy kultury i społeczeństwa w ich filozoficznej artykulacji.
UMIĘTNOŚCI	POTRAFI K_U01 dokonać rekonstrukcji myśli i argumentacji filozoficznej; wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę filozoficzną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; K_U09 samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01 krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści. K_K02 zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym; K_K04 Uczenia się przez całe życie, otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic; K_K06 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna	

przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	HISTORIA TEORII ARCHITEKTURY XX I XXI WIEKU
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest przybliżenie wiodących nurtów w historii architektury polskiej XX i XXI wieku w szczególności oraz architektury europejskiej dla prezentacji szerszego kontekstu i charakterystyki zjawisk kluczowych dla omawianego okresu. Cykl wykładów oparty jest na problemowym ujęciu oraz wybranych <i>case studies</i> mających na celu przybliżenie reprezentatywnych biografii, dobrze ilustrujących związek teorii z praktyką oraz interdyscyplinarny charakter omawianej dyscypliny. Prezentacja architektury XX i XXI wieku prowadzona jest ponadto w kontekście synergii sztuk (teoria koloru, czasoprzestrzeń, kompozycje architektoniczne) oraz artystycznych dialogów i dwugłósów dynamizujących rodzime oraz międzynarodowe środowisko architektoniczne. W cyklu zajęć przewidziany jest jeden spacer architektoniczny po Warszawie.
Ramowe treści programowe	Program obejmuje takie zagadnienia jak warsztat badawczy w dziedzinie historii architektury XX i XXI wieku (rodzaje archiwów i ich specyfikę, literaturę fachową, repozytoria, zasoby cyfrowe), definiowanie wybranych problemów w historii architektury współczesnej (pionierzy współczesności, definiowanie nowoczesności, tradycja a nowoczesność); dziedzictwo industrialne i dziedzictwo kulturowe w odniesieniu do architektury; wiodące ośrodki i międzynarodowe sieci; problem architektury i tożsamości; funkcjonowanie centrów i peryferii; projektowanie mieszkań jako algorytmu oraz jako wyniku narzuconych normatywów; różnorodny język wypowiedzi i komunikacji architektów (kolorystyczne kody, manifesty); problem patentów, prototypów i normatywów; strategie i praktyki modernizacji państw poprzez architekturę; topos zawodu architekta i grupy aktywnych architektów; zagadnienie architektury w kontekście synergii sztuk i współdziałania (bądź dominacji) z/nad innymi dyscyplinami; strategie prezentacji architektury (wystawy, makiety), wybrane założenia architektoniczno-urbanistyczne, przykłady modernizmu i postmodernizmu in situ (spacer architektoniczny).
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 fakty, zjawiska i problemy w historii i teorii architektury XX i XXI wieku. reprezentatywne biografie architektów i architektów oraz metodologię badań nad architekturą w zaawansowanym stopniu: K_W05 terminologię i sposoby mapowanie znaczeń w architekturze XX i XXI wieku w zaawansowanym stopniu oraz literaturę przedmiotu; K_W07 zjawiska oraz procesy kluczowe dla rozwoju architektury XX i XXI wieku; K_W08 szeroki kontekst poszczególnych okresów w historii architektury, w tym interdyscyplinarny kontekst oraz dialog / dwugłos między teoretycznymi i praktycznymi aspektami architektury XX i XXI wieku;
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U11 wypowiadać się w formie pisemnej i ustnej w sposób klarowny i wyczerpujący; korzystać z wyobraźni, wrażliwości i intuicji twórczej w ocenie procesów zachodzących w architekturze współczesnej; kreatywnie myśleć, łączyć fakty, tworzyć „mapy” myśli i skojarzeń; dokonać oceny własnych umiejętności, zainteresowań i wiedzy, pracować według indywidualnie przyjętej strategii i organizacji czasu.

KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 krytycznej oceny posiadanej wiedzy, formułowania własnych poglądów estetycznych w oparciu o zgromadzoną wiedzę, prezentowania wybranych tematów/ zagadnień w autorskiej formie w oparciu o własną ocenę analizowanego problemu, krytycznej oceny poglądów na temat opinii innych badaczy/ autorów piszących o architekturze XX i XXI wieku;</p> <p>K_K04 samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	WYKŁAD HUMANISTYCZNO–SPOŁECZNY
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Uogólniona nazwa zajęć odnosi się do szerokiego spectrum nauk i problemów, z którymi zapoznanie się – w takim czy innym wycinku, wyborze i sformatowaniu przez wykładowcę świadomego, do jakiego typu osób studiujących się zwraca – sprzyja ich rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu. Celem przedmiotu jest rozszerzenie ich horyzontów myślowych, zwrócenie uwagi na zróżnicowane pole treści, znaczeń i interpretacji, z którego mogą czerpać korzyści, a także na wybrane linie i tendencje rozwojowe w obrębie kultury i dylematy cywilizacyjne. Zajęcia mają inicjować pojawianie się u osób studiujących nowych niebanalnych inspiracji z obszaru nauk – humanistycznych i społecznych – i rzeczywistością jako taką, w jej różnych aspektach i warstwach.
Ramowe treści programowe	Zespół wybranych, sprofilowanych i sproblematyzowanych, mono-, multi- lub interdyscyplinarnych zagadnień, z którymi zapoznanie się sprzyja rozwojowi intelektualnemu i artystycznemu osób studiujących w ASP w Warszawie. Treści te mieszczą się w szerokim spectrum nauk humanistycznych i społecznych – w zaawansowanym stopniu podstawowej wiedzy ogólnej lub szczegółowej (ewentualnie ogólnej z elementami szczegółowej).
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 wybrane, stosowne pojęcia/terminy; K_W08 wybrane, sprofilowane i sproblematyzowane zagadnienia nauk humanistycznych i społecznych / wybrane linie i tendencje rozwojowe kultury (w tym artystycznej) / kluczowe dylematy cywilizacyjne – w uporządkowaniu, wraz z podstawowymi modelami analizy/interpretacji i przykładami istotnych publikacji; K_W10 powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U01 dokonać rekonstrukcji sprofilowanych i sproblematyzowanych zagadnień, linii i tendencji rozwojowych, modeli analizy i interpretacji; swobodnie wykorzystywać zsyntetyzowaną wiedzę sprofilowaną do analizy zjawisk kulturowych/artystycznych i społecznych, także w ujęciu krytycznym i problemowym, sytuacji nieschematycznej, oraz odniesieniu do własnej osoby; trafnie dobierać informacje, źródła i metody analizy; K_U09 samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01 krytycznej oceny własnej wiedzy i odbieranych treści. K_K02 zoperacjonalizowania wiedzy i umiejętności wyniesionych z zajęć na rzecz samodzielnego podejmowania niezależnych prac, także uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym i społecznym; K_K04 otwartości na różne postawy i sposoby myślenia; unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;

K_K06

uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych i przydatności ekspertów; wykazania się większą sprawnością intelektualną w formułowaniu własnego stanowiska;

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	PROJEKTOWANIE WNĘTRZ
Typ przedmiotu	Kierunkowy - K
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Kurs Projektowania Wnętrz ma przygotować do świadomego i odpowiedzialnego kształtowania najbliższego otoczenia człowieka. Zajęcia mają wyposażyć absolwentów w kwalifikacje artystyczne, zawodowe i techniczne niezbędne w praktyce zawodowej.</p> <p>Absolwent studiów magisterskich powinien być uformowanym, oryginalnym twórcą kreatywnie rozwiązującym złożone zadania projektowe. Powinien umieć samodzielnie i efektywnie wykonywać zawód architekta wnętrz, powinien być także projektantem przygotowanym do pracy w zespołach przy dużych projektach interdyscyplinarnych</p>
Ramowe treści programowe	<p>Omawiane zagadnienia to:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. wymagania stawiane przestrzeni poszczególnych rodzajów wnętrz: (mieszkalnych, handlowych, biurowych, użyteczności publicznej, związanych ze szkolnictwem, zabytkowych) 2. wielowątkowa analiza tkanki architektonicznej będącej przedmiotem opracowania 3. rozwiązania funkcjonalne wnętrz mieszkalnych i wnętrz użyteczności publicznej w skali całego budynku oraz w skali poszczególnych wnętrz 4. ergonomia przestrzeni mieszkalnej, przestrzeni miejsca pracy, przestrzeni użyteczności publicznej 5. wpływ środków plastycznych na percepcję przestrzeni; dobór środków wyrazu i elementów kompozycji przestrzennej takich jak proporcje elementów, faktura, kolor; rola światła słonecznego i sztucznego przy kształtowaniu przestrzeni wnętrz 6. dobór materiałów budowlanych i wykończeniowych, dobór rozwiązań i środków technicznych 7. metody przygotowania prezentacji opracowania projektowego <p>Program pracowni umożliwi elastyczne dostosowanie pracy nad projektem do specyficznej sytuacji każdego studenta – do jego poglądów, upodobań, możliwości twórczych i umiejętności warsztatowych. Ponadto w zależności od charakteru i skali przestrzeni będącej tematem opracowania, zakres pracy i sposób prezentacji są zawsze dobierane jednostkowo. Kreatywne i oryginalne podejście do projektu jest preferowaną metodą pracy. Dzięki temu tryb studiowania ma indywidualny charakter.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 w pogłębionym stopniu świadome operuje alfabetem projektowania przestrzeni i stosownie łączy osiągnięcia z innych dyscyplin sztuki i nauki w celu budowania nowej jakości wnętrz w zgodzie z przekazem merytorycznych założeń.</p> <p>K_W02 zna szczegółowe zasady wykorzystywania innych dziedzin sztuki do autokreacji przestrzeni</p> <p>K_W03 posiada poszerzoną wiedzę z zakresu projektowania wnętrz z</p>

	<p>wykorzystywania właściwych materiałów.</p> <p>K_W04 zna szczegółowe techniki opracowania prezentacji projektu tak, aby jak najczytelniej zaprezentować projektowaną przestrzeń</p> <p>K_W05 zna kontekst historyczny i kulturowy z zakresu arch. Wnętrz, zna jej związki z innymi obszarami współczesnego życia oraz samodzielnie rozwija tę wiedzę</p> <p>K_W08 trendy i tendencje rozwojowe z zakresu arch. wnętrz</p> <p>K_W09 zna problematykę związaną z technologiami stosowanymi w arch. wnętrz -</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 poprzez właściwy dobór źródeł informacyjnych potrafi przeprowadzić stosowną do tematu kwerendę i autorsko opracować założenia projektowe</p> <p>K_U04 potrafi na podstawie przeprowadzonej analizy dokonać podstawowej autokorekty projektowanej przestrzeni</p> <p>K_U06 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła;</p> <p>K_U07 świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne opracowanie prezentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami komputerowymi na wysokim, profesjonalnym poziomie</p> <p>K_U09 umiejętnie dobiera narzędzia warsztatowe, aby klarownie i interesująco plastycznie przedstawić projekt</p> <p>K_U11 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami projektów, wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu</p> <p>K_K02 jest zainteresowany i skuteczny w organizowaniu przestrzeni wnętrz, które służą różnym środowiskom społecznym</p> <p>K_K03 odpowiedzialnie spełnia rolę projektanta</p> <p>K_K04 Uczenia się przez całe życie, potrafi rzeczowo argumentować swoje stanowisko w decyzji projektowej.</p>

K_K06

potrafi ocenić trafność rozwiązań plastycznych, kompozycyjnych, wnętrzarskich w projektowanych przestrzeniach,

K_K07

spełnia się na polu projektanta wnętrz i przenosi swoje realizacje do ogólnodostępnych mediów internetowych.

K_K08

posiadał kompetencje do działań wspólnych w zespołach

K_K09

podjęcia studiów trzeciego stopnia.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	WYSTAWIENICTWO
Typ przedmiotu	kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Program dydaktyczny indywidualny dla poszczególnych studentów, umożliwiający twórczy rozwój każdego z nich. Zwracanie uwagi na cechy osobowe i predyspozycje twórcze studentów w celu właściwego wykorzystania w realizacji projektu. Oferowana jest możliwość realizacji tematów projektowych w zespołach. Zespołowe i indywidualne korekty i dyskusje dydaktyczne.</p> <p>Wykłady omawiające zagadnienia wchodzące w zakres wiedzy i umiejętności architekta wnętrz – wystawiennika: historia wystawiennictwa, współczesne tendencje, możliwości techniczne i materiałowe, warunki realizacji i eksploatacji. Analiza przykładowych wystaw w oparciu o osobiste refleksje studentów (reportaż o istniejącej w danym czasie wystawie) oraz wiedzę prowadzących. Etapowe przeglądy zaawansowania pracy. Publiczne omówienie koncepcji przestrzenno-plastycznej. Dyskusja. Końcowe podsumowanie rezultatów, ocena indywidualnych dokonań w oparciu o określone kryteria wstępne. Ekspozycja prac kończąca poszczególne semestry.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Treść zajęć wynika z podjętych przez studentów tematów indywidualnych. Są to zajęcia, których głównym celem jest indywidualny, twórczy rozwój każdego studenta i każdy z nich wymusza niezależną od innych treść.</p> <p>Program nauczania ma na celu uświadomienie i wdrożenie studentom wiedzy i umiejętności wynikających z faktu, że wystawiennictwo jest sztuką podejmującą różnorodne zagadnienia o mniej lub bardziej złożonej problematyce merytorycznej i zróżnicowanych powierzchniach ekspozycyjnych. Wystawiennictwo jest sztuką integracji wielu dziedzin sztuki, techniki i nauki, wymaga umiejętności organizacyjnych, akceptacji pracy zespołowej, znajomości bieżących możliwości technicznych i technologicznych, systematyczności i ciągłego pogłębiania wiedzy fachowej oraz technik przekazu istoty projektowanego dzieła. Program oparty o tematy autorskie zgłaszane przez studentów w obrębie zagadnień określonych przez prowadzącego, umożliwia kreowanie indywidualnych postaw twórczych. Przygotowuje studenta do pracy w zawodzie na poziomie 7 PRK.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 w pogłębionym stopniu świadome operowanie alfabetem projektowania przestrzeni wystawienniczych i stosowne łączenie osiągnięć z innych dyscyplin sztuki i nauki w celu budowania nowej jakości przestrzeni ekspozycyjnej w zgodzie z przekazem merytorycznych założeń.</p> <p>K_W02 zna szczegółowe zasady wykorzystywania innych dziedzin sztuki do autokreacji przestrzeni wystawienniczej.</p> <p>K_W03 posiada poszerzoną wiedzę z zakresu techniki budowania ekspozycji i wykorzystywania właściwych materiałów w budowaniu ekspozycji stałych i</p>

	<p>czasowych.</p> <p>K_W04 zna szczegółowe techniki opracowania prezentacji projektu tak, aby jak najczytelniej zaprezentować projektowaną przestrzeń wystawienniczą.</p> <p>K_W09 zna zasady zależności uwarunkowań ekspozycyjnych w określonej przestrzeni: otwartej bądź zamkniętej.</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 poprzez właściwy dobór źródeł informacyjnych potrafi przeprowadzić stosowną do tematu kwerendę i autorsko opracować syntetyczny scenariusz do ekspozycji</p> <p>K_U04 potrafi na podstawie przeprowadzonej analizy dokonać podstawowej autokorekty projektowanej przestrzeni wystawienniczej oraz potrafi znaleźć kontekst do postawianych scenariuszem wystawy założeń merytorycznych.</p> <p>K_U07 posiadał umiejętności autorskiej ekspresji w projektowaniu wystaw, posiada umiejętność planowania działań w opracowaniu dokumentacji przestrzeni wystawienniczej.</p> <p>K_U09 umiejętnie dobiera narzędzia warsztatowe, aby klarownie i interesująco plastycznie przedstawić projekt przestrzeni wystawienniczej.</p> <p>K_U11 potrafi publicznie przedstawić ideę projektu ekspozycji przy wykorzystaniu współczesnych technik przekazu.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K02 jest żywo zainteresowany i skuteczny w organizowaniu wystaw, które tematycznie nawiązują do ważnych obszarów egzystencji.</p> <p>K_K03 odpowiedzialnie spełnia rolę projektanta wystawiennika a także rzeczowo argumentować swoje stanowisko w decyzji projektowej.</p> <p>K_K06 potrafi ocenić trafność rozwiązań wystawienniczych jak również wskazać błędy w detalach etalazowych ekspozycji obiektów.</p> <p>K_K07 spełnia się na polu wystawienniczym i przenosi swoje realizacje do ogólnodostępnych mediów internetowych.</p> <p>K_K08 posiadał kompetencje do działań wspólnych w zespołach tak ważnych przy realizacji ekspozycji wystawienniczych.</p> <p>K_K09 - podjęcia studiów trzeciego stopnia.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	PROJEKTOWANIE MEBLA
Typ przedmiotu	kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	Realizacja zadań projektowych ma na celu pogłębienie zagadnień związanych z procesem projektowania mebli, poczynając od sformułowania założeń projektowych, poprzez poszukiwanie formy ze szczególnym naciskiem na szkicowanie i własnoręczne modelowanie w skali 1:1 uwzględniające uwarunkowanie ergonomiczne, wybór i wykorzystanie właściwych materiałów, konstrukcji i połączeń, przez sporządzenie dokumentacji projektowej w oparciu o Normy Branżowe, dotyczące technicznego rysunku meblowego (BN-90/7140-03/01-09) po realizację prototypu, w celu stworzenia mebla spełniającego zakładane funkcje użytkowe, konstrukcyjne i estetyczne. Wyposażenie pracowni, oprzyrządowanie, zgromadzone materiały dydaktyczne i doświadczenie prowadzących pozwala na realizację programu nauczania od wyposażenia w wiedzę, przez szkicowe poszukiwania formalne po doświadczenia i testowanie form w skali docelowej (1:1).
Ramowe treści programowe	Proces kształcenia prowadzony jest przez realizację w sem. I całosemestralnych indywidualnych zadań projektowych, dotyczących mebli ergonomicznych (krzesło/fotel) lub zestawu mebli (projekt realizowany w zespołach), oraz realizacji Pracy Dyplomowej - całorocznego zadania projektowego, będącego rozwiązaniem sformułowanego przez siebie problemu projektowego.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W02 szczegółowe zasady dotyczące świadomego wykorzystania środków plastycznych niezbędnych przy opracowywaniu projektów meblarskich, niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w tym zakresie; K_W03 rozszerzony zakres problematyki związanej z technikami realizacyjnymi, materiałowznawstwem, i innymi specjalistycznymi zagadnieniami istotnymi w projektowaniu mebli K_W04 szczegółowe zagadnienia dotyczące różnych technik wykonywania prezentacji projektu meblarskiego, w tym techniki komputerowe 2D i 3D; K_W09 problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z meblarstwem.
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U01 wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy projektowe i innowacyjne wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez: - formułowanie wyjściowych założeń projektowych, trafny dobór inspiracji i zagadnień branżowych, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz

twórczej interpretacji swoich pomysłów i komunikatywny sposób prezentacji tych opracowań, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno – komunikacyjnych;
 K_U02
 wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie projektowania mebli;
 K_U05
 świadomie przeprowadzić skomplikowany, wielowątkowy proces projektowania i realizacji mebli, biorąc pod uwagę wieloaspektowość takich procesów uwzględniającą zagadnienia z zakresu ergonomii, materiałowznawstwa z zakresu drewna, materiałów drewnopochodnych, metalu, tworzyw sztucznych, różnych technik wytwórczych rzemieślniczych i przemysłowych;
 K_U06
 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie meblarskich kompozycji przestrzennych wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła;
 K_U07
 świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowania mebli i czytelne opracowanie prezentacji i dokumentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami komputerowymi na wysokim, profesjonalnym poziomie;
 K_U08
 współdziałać z innymi osobami w ramach zespołów projektowych i podjąć w nich wiodącą rolę;
 K_U09
 korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów meblarskich oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia nabytych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę;
 K_U11
 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami własnych projektów mebli, (w formie pisemnej i ustnej oraz w formie wystawy lub prezentacji drukowanej, lub multimedialnej).

**KOMPETENCJE
 SPOŁECZNE**

JEST GOTÓW DO
 K_K04
 ciągłego pogłębiania wiedzy z zakresu projektowania i realizowania mebli, inspirowania innych osób, samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;
 K_K06
 krytycznej oceny gromadzonych informacji, samooceny własnych projektów meblarskich oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do projektów i realizacji meblarskich innych osób;

K_K07

Absolwent jest gotów do wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własnymi projektami meblarskimi, efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie – z zastosowaniem technologii informacyjnych.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	DETAL MIASTA
Typ przedmiotu	kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	Zadaniem projektów realizowanych w Pracowni Detal Miasta jest stworzenie form pozwalających na świadome określenie konkretnego obszaru i/lub podkreślenie jego związków przestrzennych. Rezultatem jest podniesienie jakości użytkowej i wizualnej opracowanego terytorium, co ma istotny wpływ na rozpoznawalność i przynależność miejsca.
Ramowe treści programowe	Przestrzeń: miejska, zabytkowa lub współczesna, świadomie ograniczona Środki: małe formy kubaturowe lub dwuwymiarowe, będące lub związane z meblem miejskim, pawilonami czy strukturą posadzki, tworzące detale. Technologie: tradycyjne i nowoczesnych o wyraźnym wyprzedzeniu czasowym.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki plastycznej, tworzącej podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu kształcenia</p> <p>K_W02 szczegółowe zasady dotyczące świadomego wykorzystania środków plastycznych niezbędnych przy opracowywaniu projektów zgodnie z wybraną specjalnością; szczegółowe zasady dotyczące dziedziny sztuki niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne,</p> <p>K_W03 rozszerzony zakres problematyki związanej z technikami realizacyjnymi, materiałowznawstwem, i innymi specjalistycznymi zagadnieniami istotnymi w architekturze wnętrz</p> <p>K_W04 szczegółowe zagadnienia dotyczące różnych technik wykonywania prezentacji projektu, w tym techniki komputerowe 2D i 3D;</p> <p>KW_08 - trendy i tendencje rozwojowe z zakresu sztuk plastycznych i artystycznych właściwych dla kierunku studiów - sztuk projektowych, wybranych sztuk pięknych</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy i innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez: właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym</p>

zaawansowanych technik informacyjno- komunikacyjnych
 przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi
 formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami
 badawczymi
 K_U02
 wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia,
 realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych,
 umiejętności realizacji prac artystycznych (sztuki plastyczne)
 K_U05
 świadomie przeprowadzić skomplikowany, wielowątkowy proces
 projektowy, także o charakterze interdyscyplinarnym;
 K_U06
 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej
 wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form,
 proporcji, koloru i światła;
 K_U07
 świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających
 twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne
 opracowanie prezentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami
 komputerowymi na wysokim, profesjonalnym poziomie; 7) umiejętności
 pracy w zespole
 K_U08
 współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podjąć
 wiodącą (kierowniczą) rolę w takich zespołach
 K_U09
 korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji
 własnych projektów artystycznych oraz stosować efektywne techniki
 ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez
 samodzielną pracę, samodzielnie planować i realizować własne uczenie się
 przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie
 K_U11
 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień
 związanych z prezentacjami artystycznymi, w tym do prezentacji własnej
 pracy projektowej (w formie pisemnej i ustnej oraz w formie pokazu,
 wystawy lub prezentacji multimedialnej), wykazując się umiejętnością
 nawiązania kontaktu z publicznością

**KOMPETENCJE
 SPOŁECZNE**

JEST GOTÓW DO
 K_K01
 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych
 i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z
 samodzielnym rozwiązaniem problemu
 K_K03
 odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych z uwzględnieniem
 zmieniających się potrzeb
 społecznych, w tym:
 - rozwijania dorobku zawodu,
 - podtrzymywania etosu zawodu,
 - przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz

przestrzegania tych zasad

K_K04

uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania umiejętności warsztatowych innych osób, samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji

K_K06

krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, samooceny własnych rozwiązań projektowych oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób

K_K08

komunikowania się społecznego i kierowania zespołem przejawiających się w szczególności poprzez: inicjowanie działań i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, prezentowanie skomplikowanych zadań projektowych i artystycznych w przystępnej formie;

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	KOMUNIKACJA WIZUALNA
Typ przedmiotu	kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	Pogłębienie umiejętności świadomego korzystania ze środków ekspresji plastycznej w projektowaniu dwu- i trójwymiarowym przekazu wizualnego.
Ramowe treści programowe	<p>Przygotowanie studentów do pracy projektanta przy projektach artystycznoużytkowych poprzez przygotowanie do budowania świadomej wypowiedzi graficznej w 2D i 3D, zwłaszcza dzięki:</p> <ul style="list-style-type: none"> – traktowaniu projektu jako złożonej struktury oddziałującej w przestrzeni, – łączeniu środków wyrazu, dostosowaniu stosownej konwencji artystycznej, – wpojeniu nawyku tworzenia wersji i wariantów projektu, – stosowaniu technik tradycyjnych i cyfrowych, – umiejętności budowania wypowiedzi artystycznej ze szczególnym naciskiem na sposoby prezentacji projektu na każdym etapie jego powstawania. <p>Tematy: projekty graficzne oraz identyfikacji wizualnej (rozbudowywanej o aranżacje przestrzenne) dla wybranej instytucji, marki lub kampanii społecznej.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 w pogłębionym stopniu świadome operuje alfabetem projektowania graficznego i stosownie łączy osiągnięcia z innych dyscyplin sztuki i nauki w celu budowania nowej jakości wewnątrz w zgodzie z przekazem merytorycznych założeń;</p> <p>K_W02 zna szczegółowe zasady wykorzystywania innych dziedzin sztuki do autokreacji komunikacji wizualnej w kontekście przestrzeni;</p> <p>K_W03 posiada poszerzoną wiedzę z zakresu projektowania komunikacji wizualnej z wykorzystywania właściwych technik i materiałów;</p> <p>K_W04 zna szczegółowe techniki opracowania prezentacji projektu tak, aby jak najczytelniej zaprezentować projekt</p> <p>K_W08 trendy i tendencje rozwojowe z zakresu architektury. wewnątrz i komunikacji wizualnej;</p> <p>K_W09 zna problematykę związaną z technologiami stosowanymi w komunikacji wizualnej;</p> <p>K_W10 zna wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami projektowania oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju;</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 poprzez właściwy dobór źródeł informacyjnych potrafi przeprowadzić</p>

stosowną do tematu kwerendę i autorsko opracować założenia projektowe;
 K_U03
 potrafi podejmować samodzielnie decyzje dotyczące projektowania i realizacji prac artystycznych wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej oraz projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym;
 K_U04 - potrafi na podstawie przeprowadzonej analizy dokonać podstawowej autokorekty projektowanego przekazu wizualnego;
 K_U05
 świadomie przeprowadzić skomplikowany, wielowątkowy proces projektowy, łącząc różne specjalności;
 K_U06
 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie kompozycji dwuwymiarowej i przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i skali;
 K_U07
 świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne opracowanie prezentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami komputerowymi na wysokim, profesjonalnym poziomie
 K_U09
 umiejętnie dobiera narzędzia warsztatowe, aby klarownie i interesująco plastycznie przedstawić projekt
 K_U11
 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami projektów, wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością

**KOMPETENCJE
 SPOŁECZNE**

JEST GOTÓW DO
 K_K01
 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu
 K_K03
 odpowiedzialnie spełnia rolę projektanta
 K_K04
 potrafi rzeczowo argumentować swoje stanowisko w decyzji projektowej.
 K_K06
 potrafi ocenić trafność rozwiązań plastycznych, kompozycyjnych, graficznych i wnętrzarskich w projektowanych przestrzeniach,
 K_K08
 posiadał kompetencje do działań wspólnych w zespołach
 K_K09
 podjęcia studiów trzeciego stopnia.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)

Nazwa przedmiotu	ARCHITEKTURA KRAJOBRAZU
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający – KU
Krótki opis (cel zajęć)	Celem przedmiotu jest przekazanie teoretycznej i praktycznej wiedzy w zakresie przyrodniczych, kulturowych, techniczno-ekonomicznych podstaw kształtowania roślinności w obiektach architektury krajobrazu oraz zapoznanie studentów ze specyfiką tworzywa roślinnego w odniesieniu do dzieła architektonicznego, sztuk pięknych i innych dziedzin twórczości. Istotnym aspektem nauczania jest wykształcenie umiejętności w zakresie właściwego określenia kontekstu przyrodniczego i kulturowego w podejmowanych zadaniach projektowych.
Ramowe treści programowe	Zakres problemowy przedmiotu obejmuje: <ul style="list-style-type: none"> - wybrane uwarunkowania przyrodnicze w kształtowaniu przestrzeni. - wybrane zagadnienia z projektowania roślinności we wnętrzach architektonicznych. - wybrane zagadnienia dotyczące zasad projektowania obiektów architektury krajobrazu ze szczególnym uwzględnieniem obiektów użyteczności publicznej. - charakterystykę podstawowych struktur roślinnych stosowanych w przestrzeniach otwartych oraz we wnętrzach architektonicznych. - podstawy metodyczne realizacji zadania projektowego. W semestrze realizowane są zadania projektowe dotyczące: <ul style="list-style-type: none"> - zagospodarowania otoczenia wybranych obiektów architektonicznych: prywatnych, publicznych jako dopełnienie funkcji i formy architektonicznej oraz wybranych przestrzeni publicznych (kontynuacja i uzupełnienie zadań projektowych podejmowanych w ramach projektowania architektonicznego), - projekty roślinności w wybranych prywatnych, komercyjnych oraz publicznych wnętrzach architektonicznych (kontynuacja i rozwijanie projektów realizowanych w ramach projektowania wnętrza).
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 w podstawowym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące ogólną wiedzę z zakresu dyscypliny architektura krajobrazu; K_W03 ogólny zakres problematyki związanej z technikami realizacyjnymi, materiałoznawstwem, i innymi specjalistycznymi zagadnieniami istotnymi w dziedzinie architektura krajobrazu; K_W04 wybrane zagadnienia dotyczące różnych technik wykonywania prezentacji projektu w ramach architektury krajobrazu, w tym techniki komputerowe 2D i 3D; K_W05 kontekst historyczny i kulturowy oraz przyrodniczy wybranych obiektów architektury krajobrazu i jej związki z innymi dziedzinami współczesnego życia;

	<p>K_W08 trendy rozwojowe we współczesnych obiektach architektury krajobrazu.</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI K_U01 wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać zadania projektowe związane m.in. z zagospodarowaniem terenu przy różnorodnych obiektach architektonicznych przez: - właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno- komunikacyjnych; K_U04 przeprowadzić analizę kontekstu kulturowego, przestrzennego, funkcjonalnego, przyrodniczego i technicznego miejsca/obiektu będącego tematem opracowywanego projektu; K_U05 świadomie przeprowadzić skomplikowany, wielowątkowy proces projektowy, także o charakterze interdyscyplinarnym; K_U07 świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne opracowanie prezentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami komputerowymi na wysokim, profesjonalnym poziomie;</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO K_K01 uznawania znaczenia wiedzy z zakresu architektury krajobrazu w kompleksowym rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych; K_K02 wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, przyrodniczego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego, w tym podejmowania i rozwijania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy; K_K03 odpowiedzialnego pełnienia roli zawodowej projektanta, w tym: przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych oraz dbałości o dorobek i tradycje zawodu; K_K04 uczenia się przez całe życie, wykorzystanie nabytej wiedzy z zakresu architektury krajobrazu w podejmowaniu nowych wyzwań projektowych; K_K06 krytycznej oceny samooceny własnych rozwiązań projektowych oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób; K_K08 inicjowanie działań i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych, prezentowanie skomplikowanych zadań projektowych w przystępnej formie.</p>

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	PROJEKTOWANIE ARCHITEKTONICZNE
Typ przedmiotu	Kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest zaakcentowanie dwóch kluczowych czynników w procesie projektowania - projekt architektoniczny powstaje w odpowiedzi na zapotrzebowanie inwestora, ale równie ważne jest uwzględnienie uwarunkowań, jakie wpływają na kształt budynku. Wynika stąd konieczność nawiązania dialogu pomiędzy projektowanym budynkiem a otoczeniem. Studenci powinni uwzględnić funkcjonalność rozwiązań projektowych i ich prawidłowość względem podstawowych wymagań przepisów oraz wiedzy technicznej. Celem jest też kształtowanie formy architektonicznej, z zachowaniem umiaru i powściągliwości w doborze środków wyrazu, oraz uświadamianie studentom istoty procesu projektowego – etapowania, interdyscyplinarności, współpracy ze specjalistami, co wymusza utemperowanie kreacji na rzecz realności rozwiązań i umiejętności działania w zespole.
Ramowe treści programowe	Program przewiduje projektowanie budynków, w których istotne jest powiązanie wnętrza i otoczenia obiektu - służy temu właściwe ukształtowanie funkcji i formy budynku. Zadaniem semestralnym jest zaprojektowanie budynku, w którym ukształtowanie przestrzeni wnętrza jest istotą architektury: niewielki budynek wielorodzinny z usługami, obiekt użyteczności publicznej (np. restauracja z klubem - filmowym, muzycznym...), budynek lokalnego dworca, schroniska turystycznego, szkoleniowo-konferencyjny, przedszkole. Obiekt zlokalizowany w sąsiedztwie terenu o znacznych walorach krajobrazowych, lub w pobliżu istotnego miejsca w tkance miasta. Możliwy jest też budynek tzw. plomby – uzupełnienie zabudowy śródmiejskiej, o funkcji handlowo – biurowej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu projektowania architektonicznego, tworzącej podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy</p> <p>K_W02 szczegółowe zasady dotyczące świadomego wykorzystania środków plastycznych niezbędnych przy opracowywaniu projektów architektonicznych; szczegółowe zasady dotyczące obszaru sztuki niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie projektowania architektonicznego</p> <p>K_W03 rozszerzony zakres problematyki związanej z technikami realizacyjnymi, materiałoznawstwem i innymi specjalistycznymi zagadnieniami istotnymi w architekturze;</p>

	<p>K_W04 szczegółowe zagadnienia dotyczące różnych technik wykonywania prezentacji projektu, w tym techniki komputerowe 2D i 3D;</p> <p>K_W06 wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej;</p> <p>K_W08 trendy i tendencje rozwojowe z zakresu projektowania architektonicznego;</p> <p>K_W09 problematykę związaną z technologiami stosowanymi w architekturze i jej rozwojem technologicznym</p> <p>K_W10 wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku studiów architektura wnętrz oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju</p>
<p>UMIĘJĘTNOŚCI</p>	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy i innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych <p>K_U02 wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie projektowania architektonicznego</p> <p>K_U03 podejmować samodzielnie decyzje dotyczące projektowania, wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej oraz projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym</p> <p>K_U05 świadomie przeprowadzić skomplikowany, wielowątkowy architektoniczny proces projektowy, także o charakterze interdyscyplinarnym;</p> <p>K_U06 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej w projektowaniu architektonicznym, wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła;</p> <p>K_U07 świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne opracowanie prezentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami komputerowymi na wysokim, profesjonalnym poziomie;</p> <p>K_U08 współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podjąć</p>

	<p>wiodącą rolę w takich zespołach</p> <p>K_U09 korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę, samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie</p> <p>K_U11 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi, w tym do prezentacji własnej pracy projektowej (w formie pisemnej i ustnej oraz w formie pokazu, wystawy lub prezentacji multimedialnej), wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu architektonicznego</p> <p>K_K03 odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: - rozwijania dorobku zawodu, - podtrzymywania etosu zawodu, - przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad</p> <p>K_K04 uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania umiejętności warsztatowych innych osób, samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji</p> <p>K_K06 krytycznej oceny odbieranych treści, samooceny własnych rozwiązań projektowych oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób</p> <p>K_K08 komunikowania się społecznego i kierowania zespołem przejawiających się w szczególności poprzez: inicjowanie działań i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, prezentowanie skomplikowanych zadań projektowych i artystycznych w przystępnej formie;</p> <p>K_K09 podjęcia studiów trzeciego stopnia</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)</p>	

Nazwa przedmiotu	PROJEKTOWANIE PARTYCYPACYJNE
Typ przedmiotu	kierunkowy uzupełniający – KU
Krótki opis (cel zajęć)	Celem jest poznanie metod projektowania wewnątrz i przestrzeni publicznych ze szczególną uwagą na dogłębną identyfikację potrzeb interesariuszy, w powiązaniu z analizą krytyczną dotyczącą stanu istniejącego, w sposób interdyscyplinarny: we współpracy z reprezentantami nauk społecznych i innych adekwatnych dziedzin. Nabywane są umiejętności posługiwania się podstawowymi narzędziami komunikacji społecznej, co sprzyja dialogowi z otoczeniem, demokracji stosowanej na co dzień, najpełniejszemu wykorzystywaniu kapitału społecznego i potencjału miejsca a także zasobów naturalnych i środków materialnych (m.in. w ramach budżetu obywatelskiego, inicjatywy lokalnej, inwestycyjnych możliwości samorządów lokalnych, instytucji edukacji i kultury).
Ramowe treści programowe	Program przedmiotu obejmuje prezentacje, wizyty studyjne, spotkania z interesariuszami procesów projektowych, warsztatowe zajęcia terenowe, dyskusje. Przedstawiane są lektury i materiały w internecie, porównywane są przykłady projektowania partycypacyjnego jak i projektowania pozbawionego tego podejścia. Ukazywane są możliwości partycypacji społecznej w planowaniu przestrzennym i projektowaniu, z uwzględnieniem współczesnej teorii rozwoju miast, psychologii środowiskowej, socjo-urbanistyki, antropologii przestrzeni, zrównoważonego rozwoju. Zajęcia praktyczne obejmują pracę metodą warsztatową poprzez tworzenie koncepcji wewnątrz o niewielkiej skali, z udziałem użytkowników, w realnej sytuacji przestrzennej (transformacja wewnątrz instytucji edukacji i kultury, Miejsca Aktywności Lokalnej, podwórka, przestrzenie publiczne itp.).
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W05 - teorię i doświadczenia projektowania wewnątrz urbanistycznych i wewnątrz budynków w sposób dostosowany zarówno do potrzeb użytkowników jak i uwarunkowań miejsca; - interpretacje idei zrównoważonego rozwoju w odniesieniu do środowiska zurbanizowanego; - role, postawy, prawa i obowiązki poszczególnych interesariuszy w procesach planowania i projektowania, w aspekcie nowych wyzwań dla projektantów (m.in. mediacji, konsultacji); - podstawowe uwarunkowania prawne zamówień publicznych, partnerstwa publiczno-prywatnego i publiczno-społecznego, praw autorskich, przydatne dla projektowania partycypacyjnego; - zasady udziału społeczności w procesach zmian w otoczeniu, a w szczególności rolę konsultacji społecznych w procesach planowania i projektowania oraz możliwość współzarządzania społecznościowego terenami i obiektami w obszarach zurbanizowanych (w aspekcie oczekiwanego wzrostu jakości otoczenia przestrzennego i na tle „drabiny partycypacji”).

UMIĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U04 przeprowadzić analizę kontekstu kulturowego, przestrzennego, funkcjonalnego i technicznego miejsca/objektu objętego procesem projektowym.</p> <p>K_U05 świadomie przeprowadzić wielowątkowy proces projektowy o charakterze interdyscyplinarnym.</p> <p>K_U08 współdziałać w ramach prac zespołowych i podjąć wiodącą rolę zespołu.</p> <p>K_U11 aktywnie uczestniczyć w wystąpieniach publicznych (w tym pokazania własnej i zespołowej pracy projektowej w formie pisemnej i werbalnej oraz w formie pokazu, wystawy, prezentacji multimedialnej), wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością;</p> <ul style="list-style-type: none"> - analizować krytycznie, ewaluować, wartościować środowisko zurbanizowane; - stosować narzędzia partycypacji społecznej, np. udziału w planowaniu przestrzennym (formułowanie wniosków i uwag do miejscowych planów zagospodarowania przestrzennego), udziału w przygotowaniu i realizacji strategii rozwojowych miast i gmin; - komunikować się w ramach powiązań pomiędzy różnymi interesariuszami procesów planowania i projektowania: m.in. społeczność, inwestorzy, samorząd lokalny (zarząd, rada, zakłady gospodarki nieruchomościami, inne agendy, projektanci, wykonawcy); - współpracować w sposób interdyscyplinarny (m.in. z różnymi branżami w procesach projektowania) i międzypokoleniowy (m.in. dzieci i młodzież, osoby starsze), prowadzący do rozwiązań projektowych o charakterze jak najbardziej całościowym, zintegrowanym; - dochodzić do jakości rozwiązań funkcjonalno-przestrzennych w ramach angażowania się w projektowanie w formule zamówień publicznych; - brać udział w programowaniu inwestycji, m.in. w przygotowaniu programu funkcjonalno-użytkowego jako ważnego elementu projektowania obiektów (lokali) użyteczności publicznej o szczególnym profilu społecznym, kulturalnym, edukacyjnym, na etapie koncepcji wstępnej i koncepcji architektoniczno-budowlanej; - przygotowywania wniosków o finansowanie działań w przestrzeni publicznej, wniosków grantowych na związane z tym prace badawcze i projektowe.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K02 inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działań na rzecz interesu publicznego (w tym podejmowania i rozwijania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy, instytucjami edukacji i kultury, administracją samorządową, organizacjami pozarządowymi), a także myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy i gospodarny.</p> <p>K_K05</p>

wykorzystywania w różnych sytuacjach podstawowej znajomości mechanizmów psychologicznych i narzędzi socjologicznych wspomagających podejmowane działania.

K_K08

pracy zarówno indywidualnej jak zespołowej, pracy z wolontariuszami, komunikowania się społecznego i kierowania zespołem, co przejawia się w szczególności poprzez: inicjowanie działań i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, integrację z innymi osobami w ramach przedsięwzięć społeczno-kulturalnych, prezentowanie skomplikowanych zadań projektowych i artystycznych w przystępnej formie.

- pracy odpowiedzialnej, dobrze ugruntowanej w uwarunkowaniach społecznych;
- promocji podejścia włączającego (inkluzywnego);
- prowadzenia dialogu społecznego;
- prezentacji i otwartości na dyskusję, z uwzględnieniem możliwości autokorekty i twórczej krytyki w ramach dialogu nauczyciel-student-odbiorca (w ramach zespołu projektowego, w kontaktach ze współtwórcami i odbiorcami prac projektowych i realizacyjnych);
- kontaktów i współpracy z organizacjami pozarządowymi, grupami nieformalnymi, aktywistami miejskimi itp.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	MALARSTWO + RYSUNEK
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	Studia malarskie i rysunkowe w pracowni służą wszechstronnemu rozwojowi kultury plastycznej oraz kształtowaniu osobowości twórczej studenta. Celem dydaktycznym jest nauczenie umiejętnego czerpania z natury, poprzez wnikliwą jej obserwację. Wykonywane podczas ćwiczeń w pracowni szkice malarskie i rysunkowe oraz prace studyjne mają ułatwić studentowi zrozumienie problemu konstruowania obrazu i pomóc w świadomym wykorzystywaniu środków plastycznych w tworzeniu, modyfikowaniu i porządkowaniu płaszczyzny obrazu. Efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów plastycznych.
Ramowe treści programowe	Studenci Wydziału Architektury Wnętrz po ukończeniu cyklu studiów malarskich i rysunkowych powinni umieć tworzyć i realizować samodzielnie własne koncepcje artystyczne, stosując różne środki ekspresji artystycznej; świadomie poruszać się w zakresie kompozycji wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła. Świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej. Świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych. Studenci drugiego roku stacjonarnych studiów magisterskich powinni posiadać umiejętności warsztatowe i intelektualne umożliwiające im zrealizowanie aneksu malarskiego określonego tematem i składającego się z cyklu obrazów.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W05 zna kontekst historyczny i kulturowy dziedziny sztuk plastycznych i jej związki z innymi dziedzinami współczesnego życia oraz samodzielnie rozwija tę wiedzę w sposób odpowiadający kierunkowi studiów – architekturze wnętrz - i wybranej specjalności K_W06 zna wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej K_W07 zna zasady tworzenia prac artystycznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych K_W08 zna trendy rozwojowe z zakresu architektury wnętrz, malarstwa, rysunku
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U02 Umie wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych K_U03

	<p>Umie podejmować samodzielnie decyzje dotyczące realizacji prac artystycznych, umie wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi K_U09</p> <p>korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę artystyczną K_U11</p> <p>w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi, w tym do prezentacji własnej pracy projektowej (w formie pisemnej i ustnej oraz w formie pokazu, wystawy lub prezentacji multimedialnej), wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością</p>
<p>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</p>	<p>JEST GOTÓW DO K_K01</p> <p>uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych K_K04</p> <p>uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji K_K05</p> <p>wykorzystywania w różnych sytuacjach mechanizmów psychologicznych wspomagających podejmowane działania artystyczne K_K06</p> <p>krytycznej oceny odbieranych treści, samooceny własnej twórczości artystycznej oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób K_K07</p> <p>wypełniania roli społecznej absolwenta uczelni artystycznej podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem, efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie oraz prezentowania skomplikowanych zadań w przystępnej formie – z zastosowaniem technologii informacyjnych K_K08</p> <p>komunikowania się społecznego i kierowania zespołem przejawiających się w szczególności poprzez: inicjowanie działań i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć artystycznych, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, prezentowanie skomplikowanych zadań artystycznych w przystępnej formie; K_K09</p> <p>podjęcia studiów trzeciego stopnia.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	RZEŻBA + RYSUNEK
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Rzeźba</p> <p>Zestaw ćwiczeń dla studentów ma na celu zapoznanie ich z podstawowymi zagadnieniami rzeźbiarskimi oraz pokazanie im różnych dróg w procesie twórczym. Zajęcia z rzeźby ściśle wiążą się z: formą, proporcjami, kompozycją, relacjami przestrzennymi, oddziaływaniem obiektu lub zbioru obiektów na widza. Celem zajęć jest uwrażliwienie studentów na otaczający ich świat i umiejętność posługiwania się niewerbalnym językiem plastycznym.</p> <p>Na Studiach Magisterskich, celem dydaktycznym jest partnerskie towarzyszenie studentowi w jego świadomym autorskim doborze środków wyrazu, podczas projektowania i realizacji. Celem jest również usamodzielnienie studenta w podejmowaniu autokorekty i odważnym realizowaniu swoje wypowiedzi artystycznej.</p> <p>Zwieńczeniem jest realizacja aneksu do dyplomu magisterskiego.</p> <p>Omawiane zagadnienia to:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wrażliwość na naturę i jej bogactwo jako źródło ponadczasowej inspiracji człowieka • podstawowe elementy kompozycji np. symetria, asymetria, statyka, dynamika, kontrast: materiałów, wielkości itp. • odczuwanie dzieła sztuki i jego oddziaływanie psychologiczne na odbiorcę • świadomy dobór środków wyrazu i miejsca prezentowania obiektu sztuki <p>Przykłady tematów projektów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • budowanie kompozycji przestrzennej w oparciu o studium z natury • budowanie kompozycji przestrzennej w oparciu o bryły • zaproponowanie własnego działania artystycznego. <p>Rysunek</p> <p>Rysunek w Pracowni Rzeźby jest nieodzownym elementem kształcenia studentów. Początkowo studenci wykonują szybkie szkice z natury oraz rysują obiekty, które rzeźbią. W kolejnych latach rysunek jest podstawą rozpoczęcia pracy rzeźbiarskiej. Szczególny wymiar rysunki studentów osiągają na III roku studiów stacjonarnych. Z założenia są projektami rzeźb wykonywanych jako aneks do dyplomu licencjackiego. Są rysowane w skali 1:1 do projektowanej rzeźby, często jest to format 200 x 100 cm. Po decyzji na kompozycję i ruch następuje etap rzetelnego rysowania z natury. Autorzy podejmują próby interpretowania jej za pomocą abstrakcyjnych środków wyrazu jakimi jest linia, gradient, plama czy technika mieszana.</p> <p>W efekcie tych zmagani osiągnięty rysunek na płaszczyźnie papieru zyskuje swoją autonomię i nie pełni funkcji tylko suchego rysunku wykonawczego do własnej rzeźby.</p> <p>Rysunki nabierają wyrazu i nastroju w miarę świadomego ustawienia planów, znalezienia pomysłu na nasycenia cienia i światła. Trzecim bohaterem odpowiedzialnym za efekt końcowy jest kreska, trafnie określająca detal lub szkicowo sugerująca.</p>
Ramowe treści	Rzeźba

<p>programowe</p>	<p>Program przewiduje zadania poruszające podstawowe zagadnienia rzeźbiarskie. Tematy zadań inspirowane są naturą lub geometrią. Łączą w sobie elementy analizy z elementami interpretacji oraz odwołania się do emocji. Ćwiczenia rzeźbiarskie przede wszystkim mają na celu kreowanie indywidualnych wypowiedzi artystycznych. Studenci poprzez swoje realizacje sprawdzają relacje przestrzenne między użytymi obiektami oraz ich oddziaływanie na odbiorcę.</p> <p>Rysunek Program przewiduje zadania poruszające podstawowe zagadnienia rysunkowe. Tematy zadań inspirowane są naturą lub geometrią. Łączą w sobie elementy analizy z elementami interpretacji oraz odwołania się do emocji. Ćwiczenia rysunkowe nie tylko wspomagają realizację rzeźbiarskie, ale mają na celu kreowanie indywidualnych wypowiedzi artystycznych.</p>
<p>Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:</p>	
<p>WIEDZA</p>	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 w pogłębionym stopniu świadome operuje alfabetem rzeźbiarza, stosuje w swoich pracach łączenie osiągnięć z innych dyscyplin sztuki i nauki w celu budowania nowej jakości przestrzeni rzeźbiarskiej w zgodzie z przekazem merytorycznych założeń;</p> <p>K_W06 zna wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej;</p> <p>K_W07 zasady tworzenia prac artystycznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych;</p> <p>K_W08 zna trendy rozwojowe z zakresu rzeźby i architektury wnętrz;</p> <p>K_W10 wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku studiów architektura wnętrz oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju.</p>
<p>UMIĘTNOŚCI</p>	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 umie wykorzystywać posiadaną wiedzę – potrafi formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy i innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwy dobór źródeł, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno- komunikacyjnych, umie formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi; <p>K_U02 wykorzystywać rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia,</p>

	<p>realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych; K_U06 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji i światła; K_U08 współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podjąć wiodącą (kierowniczą) rolę w takich zespołach; K_U09 korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę, samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie; K_U11 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych występów związanych z prezentacjami artystycznymi, w tym do prezentacji własnej pracy rzeźbiarskiej (w formie pisemnej i ustnej oraz w formie pokazu, wystawy lub prezentacji multimedialnej), wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO K_K05 wykorzystywania w różnych sytuacjach mechanizmów psychologicznych wspomagających podejmowane działania; K_K06 krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, samooceny własnych rozwiązań rzeźbiarskich oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób; K_K08 posiadać kompetencje do działań wspólnych w zespołach przy realizacji prac rzeźbiarskich; K_K09 podjęcia studiów doktoranckich.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	INTERMEDIA
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Celem zajęć jest wprowadzenie w obszar artystycznego doświadczenia czynnika intermedialnego, performatywnego i instalacyjnego.</p> <p>Celem pracy ze studentami jest poszukiwanie wzajemnego oddziaływania pomiędzy doznaniem i otaczającymi nas przedmiotami w różny sposób obecnymi w przestrzeni: oddziaływania sobą, w ramach pracy z obiektem i formą skończoną, poprzez kreowanie zjawisk i procesów oraz poprzez działania niekoniecznie wizualne i ich wzajemne relacje. W rezultacie, budowanie klarownych i nośnych i celowych wypowiedzi twórczych, wykorzystując bogactwo środków plastycznych, rozszerzonych o całe spektrum zjawisk poza wizualnych, konceptualnych czy czerpiących wprost z potoczności.</p> <p>Projekty realizowane za pomocą różnych narzędzi i mediów, począwszy od tradycyjnych po techniki cyfrowe, pozwalają studentom zmierzyć się z podstawowymi zagadnieniami instalacyjno-przestrzenno-medialnymi.</p>
Ramowe treści programowe	<p>Bloki zagadnień:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Specyfika miejsca, tożsamość miejsc i przestrzeni. -Rozpoznanie i budowa nowych pól znaczeniowych związanych z przestrzenią i miejscem. -Relacje miejsce -ciało-zdarzenie. -Obecność, uczestnictwo, budowanie wydarzeń (w przestrzeni). -Wskazanie, Interwencja, Reżyseria przestrzeni.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscypliny artystycznej sztuki projektowej tworzącej podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu kształcenia - wiedza o realizacji prac artystycznych</p> <p>K_W06 wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej</p> <p>K_W07 zasady tworzenia prac artystycznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjach twórczych i odtwórczych</p> <p>K_W08 trendy rozwojowe z zakresu dziedziny sztuk plastycznych i dyscyplin artystycznych właściwych dla kierunku studiów - sztuk projektowych, wybranych sztuk pięknych</p> <p>K_W10 wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku</p>

	studiów architektura wnętrz oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju.
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy i innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwy dobór źródeł oraz informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy oraz twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, -umiejętności ekspresji artystycznej. <p>K_U02 wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych,</p> <ul style="list-style-type: none"> -umiejętności realizacji prac artystycznych (sztuki plastyczne) <p>K_U06 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła;</p> <p>K_U08 współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podjąć wiodącą (kierowniczą) rolę w takich zespołach;</p> <p>K_U09 korzystać z umiejętności warsztatowych w stopniu niezbędnym do realizacji własnych projektów artystycznych oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności, umożliwiające ciągły ich rozwój przez samodzielną pracę</p> <p>K_U11 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi, w tym do prezentacji własnej pracy projektowej (w formie pisemnej i ustnej oraz w formie pokazu, wystawy lub prezentacji multimedialnej), wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K05 wykorzystywania w różnych sytuacjach mechanizmów psychologicznych wspomagających podejmowane działania;</p> <p>K_K06 krytycznej oceny odbieranych treści, samooceny własnych rozwiązań projektowych oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób;</p> <p>K_K08 komunikowania się społecznego i kierowania zespołem przejawiających się w szczególności poprzez: inicjowanie działań i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć projektowych i artystycznych, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych,</p>

prezentowanie skomplikowanych zadań projektowych i artystycznych w przystępnej formie;
K_K09
podjęcia studiów trzeciego stopnia.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	TKANINA W ARCHITEKTURZE
Typ przedmiotu	ogólnoplastyczny – O
Krótki opis (cel zajęć)	Program nauczania "Tkaniny w architekturze" ma na celu wykształcenie artysty o szerokim horyzoncie intelektualnym, najwyższej kulturze artystycznej i duchowej, zdającego sobie sprawę z nowatorskich zjawisk w sztuce współczesnej ze szczególnym uwzględnieniem szeroko pojętej tkaniny artystycznej, który wszędzie będzie wnosić swój oryginalny, indywidualny pierwiastek twórczy i intelektualny. Student samodzielnie projektuje i realizuje prace plastyczne w zakresie szeroko pojętej tkaniny artystycznej w przestrzeni architektonicznej. W sposób świadomy i odpowiedzialny realizuje własne koncepcje artystyczne dobierając właściwe techniki i materiały do osiągnięcia zaplanowanych wcześniej celów. W sposób kreatywny korzysta z warsztatu twórczego wykorzystując elementy tradycyjnej jak i współczesnej sztuki tkackiej adekwatnie do potrzeb realizowanego projektu. Student wskazuje źródła swoich inspiracji służących do realizacji własnych koncepcji artystycznych opartych na indywidualnej stylistyce z wykorzystaniem niezależnego projektowania, myślenia, wyobraźni, wiedzy i intuicji.
Ramowe treści programowe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Propedeutyka splotów tkackich; 2. Projektowanie kompozycji płaskiej; 3. Realizacja tkaniny z zastosowaniem splotów podstawowych; 4. projektowanie obiektu tkackiego przestrzennego; 5. Realizacja tkaniny eksperymentalnej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 Absolwent zna podstawowe sploty tkackie, ma wiedzę dotyczącą tkania : gobelinów, kilimów. Zna zastosowanie odpowiednich tkanin splotowych w projektowaniu przemysłowym i artystycznym.</p> <p>K_W02 Umie zastosować sploty tkackie zarówno w sztukach pięknych, jak i użytkowych np. projektowanie przepierzeń we wnętrzach, projektowanie mebli (w tym tapicerowanych), projektowanie dywanów.</p> <p>K_W03 Ma podstawową wiedzę materiałoznawczą na temat włókien roślinnych oraz przędzy zwierzęcej. Zna właściwości tych materiałów, ich zachowanie w różnych warunkach atmosferycznych, ma wiedzę na temat ich budowy, struktury i wytrzymałość.</p> <p>K_W05 K_W08 Ma wiedzę na temat tkanin tradycyjnych z innych obszarów kulturowych (Europy Środkowej, Ameryki Południowej, Afryki, Azji) Zna sposoby ich wytwarzania.</p> <p>K_W06 Ma wiedze na temat transformacji tkaniny tradycyjnej w tkaninę współczesną. Ma wiedzę dotyczącą projektowania tkanin splotowych.</p>

	<p>K_W07 Ma wiedzę dotyczącą projektowania tkanin eksperymentalnych. Ma wiedzę na temat zastosowania tkaniny unikatowej we wnętrzu.</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI K_U01 Samodzielnie zaprojektować i wykonać: gobelin, kilim. K_U02 Tkać odkrywczymi i nieoczywistymi materiałami. Zastosować wybrane przez siebie techniki i sploty tkackie w swoich niezależnych działaniach artystycznych i projektowych. K_U06 Samodzielnie, konceptualnie kreować. Umie zastosować odpowiedni język plastyczny do pracy z wybranym przez siebie problemem, zagadnieniem, tematem krytycznym. K_U08 Potrafi łączyć dziedziny sztuk i poruszać się między nimi (np. rzeźbę z malarstwem z architekturą z tkaniną) w celu stworzenia estetycznego i bogatego intelektualnie dzieła sztuki. Potrafi pracować z różnymi kontekstami artystycznymi. Potrafi znaleźć innowacyjną funkcję dla tkaniny. Potrafi znaleźć innowacyjne materiały służące powstawaniu tkaniny. Potrafi formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy plastyczne.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO K_K05 Właściwego komunikowania się z otoczeniem; Postawy empatycznej; Pracy zespołowej; Efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, emocjonalności, zdolności twórczego myślenia i twórczej pracy w trakcie rozwiązywania problemów plastycznych, artystycznych, architektonicznych K_K06 Formułowania ocen zdarzeń społecznych i artystycznych; Wydawania sądów; K_K08 inicjowania działań lub pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć artystycznych, projektowych, naukowych Definiowania pojęć i zjawisk rzeczywistości społecznej i artystycznej w zakresie lokalnym jak i globalnym; Kontynuacji kształcenia własnych postaw prospołecznych przez całe życie. K_K09 Chęć dalszej edukacji, podjęcie studiów</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	PROJEKTOWANIE W POLSCE
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia obejmują historię projektowania w Polsce w ujęciu chronologicznym, od końca XIX w. do końca wieku XX. Celem zajęć jest zapoznanie studentów z podstawowymi zjawiskami, kierunkami rozwoju, ugrupowaniami i najważniejszymi postaciami polskiego wzornictwa.
Ramowe treści programowe	Treści wykładu obejmują takie tematy jak: styl zakopiański, powstanie pierwszych ugrupowań wspierających rozwój i wyznaczających kierunki rozwoju nowoczesnej polskiej sztuki dekoracyjnej (TPSS, Warsztaty Krakowskie), rola Spółdzielni ŁAD w kształtowaniu nowoczesnego polskiego wnętrza w stylu "swojskim", propozycje awangardy i wyposażenie polskich transatlantyków "Piłsudski" i "Batory". Wykłady podejmujące tematy powojennego polskiego wzornictwa obejmują takie zagadnienia jak: powstanie BNEP i IWP, artyści i projekty z kręgu Cepelii, powstanie pierwszych wydziałów wzornictwa przemysłowego na polskich uczelniach artystycznych i powstanie zjawiska tzw. "sztuki przedmiotu".
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 Studenci posiadają wiedzę z zakresu organizacji i najważniejszych przedstawicieli polskiego wzornictwa. K_W08 Studenci posiadają wiedzę z zakresu podstawowych zjawisk i tendencji w historii polskiego wzornictwa
UMIĘTNOŚCI	POTRAFI K_U01 prawidłowo rozpoznać i nazwać zjawiska z zakresu historii projektowania, umieścić je na osi czasu i określić związki przyczynowo skutkowe zachodzące między nimi.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K03 świadomego kontynuowania tradycji polskiej myśli projektowej, są w stanie się do niej odnosić i interpretować w twórczy sposób. K_K06 kompetentnej oceny i krytycznej analizy prac projektowych dawnych i współczesnych.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)	

Nazwa przedmiotu	KONWERSATORIA
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Propedeutyczne zajęcia polegające na dyskutowaniu w grupie kwestii wyjętych z szerokiego spectrum różnie sformatowanych problemów naukowych i realnych, obecnych we wskazanych przez prowadzącego zajęcia lekturach. Służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych dla ewoluującej mentalności i wrażliwości osób studiujących. Poza rozszerzaniem wiedzy trenują sprawność kreatywnego, krytycznego i problemowego myślenia i dynamicznego kojarzenia. Zajęcia proponowane są osobom studiującym ze wszystkich wydziałów (a operują one różnymi mediami i będą w przyszłości uprawiać odmienne zawody artystyczne) także w celu stworzenia platformy wymiany myśli między nimi, zaakcentowania od teoretycznej strony koncepcji inter- i multidyscyplinarności oraz wzmocnienia integracji środowiskowej, a w konsekwencji nawiązania wstępnych kontaktów zawodowych..
Ramowe treści programowe	Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty. Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi-interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości. W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 różnego typu zaawansowane informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego lektury; kluczowe pojęcia/terminy zawarte we wskazanych lekturach i zastosowane w dyskusji; K_W06 pośrednie lub bezpośrednie niesztabowe powiązania sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi oraz rzeczywistością jako taką; rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, główne tendencje rozwojowe, typowe versus nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej; K_W09 powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.
UMIĘJĘTNOŚCI	ABSOLWENT POTRAFI K_U01 zrekonstruować informacje i problematykę przedstawione w lekturach z wybranego przez prowadzącego zakresu; sprawnie stosować szczegółowe pojęcia/terminy – komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców, także znajdując się w nietypowych sytuacjach profesjonalnych i odmiennych sytuacjach kulturowych oraz prowadząc debatę;

	<p>K_U05 na zaawansowanym poziomie krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować lektury oraz fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne; formułować i testować hipotezy na podstawie zsyntetyzowanej, zaawansowanej wiedzy przyswojonej z lektur;</p> <p>K_U09 umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia; krytyczną analizę i syntezę łączyć z twórczą interpretacją; modyfikować metody i narzędzia;-</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów;</p> <p>K_K02 uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewany wydaniu;</p> <p>K_K03 zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, postawy etnocentryzmu, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;</p> <p>K_K04 samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;</p> <p>K_K07 efektywnego komunikowania się; inicjowania działań w społeczeństwie i na rzecz środowiska artystycznego; integracji z różnymi osobami w grupie; a co za tym idzie pracy w grupie multidyscyplinarnej/interdyscyplinowej.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	PROSEMINARIA
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	<p>Celem kształcenia jest opanowanie umiejętności pracy naukowej, na przykładzie wybranego przez studenta tematu. Szczególny nacisk położony jest na właściwy dobór materiałów źródłowych i staranne, analityczne ich opracowanie. Celem jest też uświadamianie studentom istoty procesu badawczego – wskazanie, że składa się on z pewnych etapów, a ponadto - wymaga ogólnej wiedzy w wielu dziedzinach. Absolwent powinien być przygotowany do efektywnego wykonywania podstawowych prac badawczych i twórczego ich wykorzystania.</p> <p>Studenci zobowiązani są do wskazanie tytułu eseju stanowiącego nośną zapowiedź opracowanego tekstu oraz konspektu (szkieletu) pracy będącego wynikiem badań i analizy wybranego tematu.</p>
Ramowe treści programowe	<ul style="list-style-type: none"> – Założenia opracowywania prac teoretycznych. Wybrane zagadnienia. Zasady formalne związane z obroną dyplomu. – Przekształcenia wewnątrz istniejących obiektów, wzmacnianie konstrukcji. – Wybrane zagadnienia z historii architektury – Wybrane zagadnienia z historii architektury wnętrz – Definiowanie zawodu architekta XX i XXI wieku – Archispacer / wizyta studyjna w pracowni architekta – Wybrane zagadnienia z zakresu detalu architektonicznego – Wybrane zagadnienia z zakresu projektowania wnętrz i designu <p>Studenci mogą też uczestniczyć jako wolni słuchacze w seminariach dla stacjonarnych, prowadzonych w Katedrze MKHiTS, oraz w seminariach specjalistycznych dla architektów wnętrz</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W05 konteksty historyczny, kulturowy i niedyscyplinarny sztuki i architektury XX i XXI wieku, ich powiązania z innymi obszarami współczesnego życia oraz samodzielnie rozwija tę wiedzę w sposób odpowiadający kierunkowi studiów – architekturze wnętrz;</p> <p>K_W06 procesy i wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej i architektonicznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej oraz wypowiedzi w wybranej formie pisemnej;</p> <p>K_W07 zasady tworzenia prac artystycznych i kreowania działań artystycznych o wysokim stopniu oryginalności (autorskich) na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i procesach zachodzących w architekturze;</p> <p>K_W08 trendy i tendencje rozwojowe z zakresu dyscypliny sztuki plastycznej i architektura, w tym architektura wnętrz;</p> <p>K_W10 wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi (w tym: technicznymi) aspektami kierunku studiów architektura wnętrz oraz</p>

	<p>wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju;</p> <p>K_W11 fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji oraz podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności przemysłowej, a także posiada szeroką wiedzę dotyczącą ekonomicznych, finansowych, marketingowych, etycznych i prawnych aspektów zawodu artysty – projektanta wybranej specjalności, oraz podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.</p>
UMIĘJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U03 świadomie wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej za wybrany temat;</p> <p>K_U04 przeprowadzić analizę kontekstu kulturowego, przestrzennego, funkcjonalnego i technicznego miejsca/obiektu będącego tematem opracowywanego tekstu;</p> <p>K_U11 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami, wykazując się dyscypliną wypowiedzi oraz umiejętnością nawiązania kontaktu/ dialogu z publicznością.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 uznawania znaczenia wiedzy oraz przeprowadzenia badań w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów i konsultacji w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu;</p> <p>K_K02 inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego, inicjowania działania na rzecz interesu publicznego, w tym podejmowania i rozwijania współpracy z interesariuszami obecnymi na rynku pracy i instytucjami kultury; myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy i nowatorski;</p> <p>K_K04 uczenia się przez całe życie, doskonalenia umiejętności wypowiedzi, samodzielnego integrowania nabytej wiedzy także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji;</p> <p>K_K06 krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści, samooceny własnych wypowiedzi oraz konstruktywnej krytyki w stosunku do działań innych osób;</p> <p>K_K07 wypełniania roli społecznej absolwenta studiów na kierunku przyporządkowanym do dyscypliny artystycznej, podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem; efektywnego komunikowania się i inicjowania działań w społeczeństwie – także z zastosowaniem technologii informacyjnych;</p> <p>K_K08 komunikowania się społecznego i kierowania zespołem przejawiających się</p>

w szczególności poprzez: inicjowanie działań i pracę z innymi osobami w ramach wspólnych przedsięwzięć naukowych, prowadzenie negocjacji i właściwą organizację działań, integrację z innymi osobami w ramach różnych przedsięwzięć kulturalnych, prezentowanie efektów pracy w przystępnej formie.

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	WYKŁAD DO WYBORU
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Zajęcia służą budowaniu zaplecza intelektualnego i zasobów merytorycznych zasilających działalność twórczą osób studiujących, trenują sprawność samodzielnego, kreatywnego i krytycznego myślenia i kojarzenia.
Ramowe treści programowe	Treści zgodne z autorską koncepcją i wyborem prowadzącego zajęcia, bezpośrednio lub pośrednio służące rozwojowi intelektualnemu osoby artysty, wspomagające formułowanie i rozwiązywanie złożonych problemów artystycznych. Nauki humanistyczne (w tym n. o sztuce) i (lub) nauki społeczne (możliwa multi- lub interdyscyplinarność), jak również treści przysposobione z bezpośredniej rzeczywistości. W pogłębionym stopniu (właściwym dla poziomu 7 PRK) zaawansowana wiedza ogólna lub kluczowe/wybrane zagadnienia zaawansowanej wiedzy szczegółowej.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 różnego typu zaawansowane, wyselekcjonowane/szczegółowe informacje i problematykę, jakiej dostarczają zaproponowane przez prowadzącego wykłady; K_W05 rozbudowany kontekst, złożone zależności w obrębie omawianej problematyki, K_W08 główne tendencje rozwojowe, typowe versus nieszablonowe wzorce leżące pośrednio lub bezpośrednio u podstaw kreacji artystycznej; kluczowe, zaawansowane pojęcia/terminy; K_W10 powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.
UMIĘJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U01 zrekonstruować wybrane, pogłębione/szczegółowe informacje i problematykę przedstawione na wykładach; krytycznie analizować oraz problemowo i innowacyjnie interpretować fenomeny artystyczne/kulturowe, humanistyczne/społeczne na podstawie wyselekcjonowanej wykładami zsyntetyzowanej, uporządkowanej, zaawansowanej wiedzy; formułować i testować hipotezy; umiejętnie dobrać i spożytkować źródła i informacje z nich pochodzące, także optymalne dla rozwiązania danego problemu metody analityczne i narzędzia;
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K01 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz przydatności ekspertów; K_K04 samodzielnego integrowania i operacjonalizacji nabytej wiedzy, także pod kątem zastosowania w sytuacjach ograniczonego dostępu do potrzebnych

informacji; krytycznej oceny.

Planowania i realizacji własnego uczenia się przez całe życie i ukierunkowywania innych w tym zakresie.

K_K06

zaawansowanego myślenia bez skrępowania własnymi uwarunkowaniami i widzenia rzeczy w innym kontekście niż tylko własny – unika dyskryminacji, stereotypów, dba o kontekstowe postrzeganie różnic;

K_K08

uczestnictwa z pogłębioną świadomością w szeroko rozumianym życiu kulturalnym, także w jego awangardowym, nowatorskim i niespodziewanym wydaniu;

Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)

Nazwa przedmiotu	SEMINARIUM DYPLOMOWE
Typ przedmiotu	teoretyczny – T
Krótki opis (cel zajęć)	Celem zajęć jest napisanie przez dyplomanta teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej, która przeważnie jest rodzajem autoreferatu (jakąkolwiek miałyby przyjąć formę szczegółową), czy ogólniej – tekstu wspomagającego <i>dzieło dyplomowe</i> ; jej treści posiadają mniej lub bardziej bezpośredni związek z magisterską projektową pracą dyplomową, mają stanowić jej merytoryczne uzasadnienie, intelektualne zaplecze, formujący kontekst, <i>research</i> profesjonalny, refleksję wspomagającą... W ten sposób różne elementy dyplomu stają się sprofesjonalizowaną, samoobjaśniającą się całością.
Ramowe treści programowe	<p>Treści skupione na szczegółowych zainteresowaniach twórczych konkretnych dyplomantów oraz w ogólności na problematyce twórcy i twórczości; merytorycznej, formalnej i technicznej stronie przygotowywania magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej.</p> <p>Wyselekcjonowane treści mieszczące się w szerokim spectrum nauk humanistycznych i społecznych, literatury pięknej i publicystki, często w ujęciu multi- i interdyscyplinarnym; także zahaczają o inne dziedziny twórczości, nauki i aktywności ludzkiej.</p> <p>Zajęcia w części mogą być poświęcone adresowanym do grupy zagadnieniom kontekstowym o uniwersalnym charakterze – dla ugruntowania wybranych istotnych idei czy postaw, ale powinny służyć celowi, który jest priorytetowy, czyli powstaniu magisterskiej teoretycznej pracy dyplomowej (tekstu o przyjętej liczbie stron, spełniającego kryteria uzasadnione rangą kwalifikacji uczelni wyższej i profilu ogólnoakademickiego).</p> <p>Treści wynikają z zakresu kompetencji zawodowych i doświadczeń dydaktycznych prowadzącego zajęcia, o których dyplomant jest poinformowany. A także woli samorozwoju poznawczego prowadzącego zajęcia, który stara się merytorycznie dostosować do specyfiki każdego dyplomanta.</p>
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W01 zaproponowaną przez prowadzącego i sprofilowaną względem indywidualnych potrzeb dyplomanta (lub uniwersalną) problematykę poznaną na zajęciach; wybrane stosowne szczegółowe pojęcia/terminy;</p> <p>K_W10 na zaawansowanym poziomie pośrednie lub bezpośrednie powiązania – własnej (!) – twórczości z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi, złożonymi kontekstami różnej natury, rzeczywistością jako taką oraz przyswojonymi wzorcami kreacji artystycznej; powiązania między teoretycznymi i praktycznymi aspektami sztuki.</p>

UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U01 dokonać – na potrzeby powstania teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – rekonstrukcji i krytyki poznanych na zajęciach zagadnień, koncepcji, teorii, analiz, opisów, zapisów, zjawisk (...); nade wszystko przyswojonych wzorców kreacji artystycznej;</p> <p>K_U09 samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i starać się ukierunkowywać innych w tym kierunku;</p> <p>K_U11 oryginalnie wykonać zadanie, jakim jest napisanie teoretycznej magisterskiej pracy dyplomowej – także samodzielnie wyszukując treści, wykorzystując właściwy dobór (ocenę, weryfikację) źródeł i informacji z nich pochodzących, krytyczną (auto)analizę, syntezę i twórczą interpretację, a także myślenie innowacyjne; modyfikować metody i narzędzia; wypowiadać się w formie pisemnej i ustnej w sposób rozbudowany – z wykorzystaniem sprofilowanych źródeł i ujęć; budować bibliografię, także multidyscyplinarną.</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K02 podejmowania działań zmierzających do zachowania dziedzictwa kulturowego i artystycznego dla przyszłych pokoleń, którego staje się częścią, co ma potwierdzenie w rozszerzonej argumentacji (patrz: teoretyczna magisterska praca dyplomowa);</p> <p>K_K03 podjęcia odpowiedzialności za własną pracę w roli zawodowej z uwzględnieniem zmian społecznych i autorefleksji – chce działać na rzecz wzmacniania etyki zawodowej, podtrzymania etosu zawodu i rozwijania dorobku zbiorowego; pełnienia roli absolwenta;</p> <p>K_K06 krytycznej oceny.</p> <p>K_K07 efektywnego komunikowania się i inicjowania poprzez sztukę działań w społeczeństwie, prezentowania skomplikowanych kwestii w przystępnej formie;</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	

Nazwa przedmiotu	JĘZYK OBCY (ANGIELSKI)
Typ przedmiotu	podstawowy – P
Krótki opis (cel zajęć)	Doprowadzenie kompetencji językowej studentów do poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego z uwzględnieniem słownictwa z obszaru architektury (K_U10) Wykształcenie umiejętności efektywnego posługiwania się językiem ogólnoakademickim oraz językiem specjalistycznym, właściwym dla danego kierunku. Doskonalenie umiejętności funkcjonowania na międzynarodowym rynku pracy oraz w życiu codziennym
Ramowe treści programowe	Program przewiduje rozwijanie słownictwa w zakresie prac pisemnych oraz ustnych w obszarze architektury wnętrz. Zadaniem semestralnym jest przygotowanie się do rozmowy z potencjalnym klientem uwzględniając umiejętności językowe związane z prowadzeniem spotkania biznesowego oraz słownictwem z obszaru architektury wnętrz.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	ZNA I ROZUMIE K_W01 Student zna słownictwo i struktury gramatyczne, pozwalające mu na tworzenie klarownych, dosyć dobrze skonstruowanych wypowiedzi. Zna właściwe funkcjonalne wyrażenia aby zabrać głos w dyskusji.
UMIEJĘTNOŚCI	POTRAFI K_U10 - Posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego z uwzględnieniem słownictwa z obszaru architektury, w tym: - Komunikowanie się na tematy specjalistyczne oraz prowadzenie debat - Pisanie rozbudowanych prac pisemnych, wystąpienia ustne związane z kierunkiem studiów architektura wnętrz - Potrafi formułować przejrzyste, szczegółowe wypowiedzi - Potrafi prowadzić korespondencję biznesową z przyszłymi klientami uwzględniając język specjalistyczny
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	JEST GOTÓW DO K_K07 potrafi dostrzegać zmianę rejestru wypowiedzi. Potrafi uczestniczyć w rozmowach i dyskusjach, potrafi pracować w grupie, przyjmując w niej różne role.
Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademus)	

Nazwa przedmiotu	POTRFOLIO
Typ przedmiotu	kierunkowy – K
Krótki opis (cel zajęć)	Pogłębienie umiejętności świadomego korzystania ze środków ekspresji plastycznej w projektowaniu dwuwymiarowego przekazu wizualnego.
Ramowe treści programowe	Projekt informacji wizualnej w postaci drukowanego katalogu prac kursowych. Przygotowanie do druku. Projekt indywidualny.
Przedmiotowe efekty uczenia się wraz z odniesieniem do kodu kierunkowego efektu uczenia się:	
WIEDZA	<p>ZNA I ROZUMIE</p> <p>K_W02 szczegółowe zasady dotyczące świadomego wykorzystania środków plastycznych niezbędnych przy opracowywaniu projektów zgodnie z wybraną specjalnością; szczegółowe zasady dotyczące dziedziny sztuki niezbędne do formułowania i rozwiązywania złożonych zagadnień w zakresie dyscypliny artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki;</p> <p>K_W04 szczegółowe zagadnienia dotyczące różnych technik wykonywania prezentacji projektu, w tym techniki komputerowe 2D i 3D;</p> <p>K_W09 problematykę związaną z technologiami stosowanymi w dyscyplinie artystycznej sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (w ujęciu całościowym) i rozwojem technologicznym związanym z wybraną specjalnością;</p> <p>K_W10 wzajemne relacje między teoretycznymi i praktycznymi aspektami kierunku studiów architektura wnętrz oraz wykorzystuje tę wiedzę dla dalszego artystycznego rozwoju</p>
UMIEJĘTNOŚCI	<p>POTRAFI</p> <p>K_U02 wykorzystywać wysoce rozwiniętą osobowość artystyczną do tworzenia, realizowania i wyrażania własnych oryginalnych koncepcji artystycznych;</p> <p>K_U03 potrafi podejmować samodzielnie decyzje dotyczące projektowania i realizacji prac artystycznych; wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej oraz projektować efekty prac artystycznych w aspekcie estetycznym, społecznym i prawnym;</p> <p>K_U06 świadomie i swobodnie poruszać się w zakresie kompozycji przestrzennej wykorzystując swoje doświadczenie w K_U07 - operowaniu relacjami form, proporcji, koloru i światła; świadomie korzystać z umiejętności warsztatowych umożliwiających twórcze i efektywne przeprowadzenie procesu projektowego i czytelne opracowanie prezentacji projektu technikami tradycyjnymi i technikami komputerowymi na wysokim, profesjonalnym poziomie;</p> <p>K_U09 umiejętnie dobiera narzędzia warsztatowe, aby klarownie i interesująco plastycznie przedstawić projekt;</p>

	<p>K_U11 w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami artystycznymi, w tym do prezentacji własnej pracy projektowej (w formie pisemnej i ustnej oraz w formie pokazu, wystawy lub prezentacji multimedialnej), wykazując się umiejętnością nawiązania kontaktu z publicznością</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	<p>JEST GOTÓW DO</p> <p>K_K01 uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu</p> <p>K_K03 odpowiedzialnie spełnia rolę projektanta</p> <p>K_K04 potrafi rzeczowo argumentować swoje stanowisko w decyzji projektowej.</p> <p>K_K06 potrafi ocenić trafność rozwiązań plastycznych, kompozycyjnych, wnętrzarskich w projektowanych przestrzeniach,</p> <p>K_K07 spełnia się na polu projektanta wnętrz i przenosi swoje realizacje do ogólnodostępnych mediów internetowych.</p> <p>K_K08 posiadał kompetencje do działań wspólnych w zespołach</p> <p>K_K09 podjęcia studiów trzeciego stopnia.</p>
<p>Informacja: tygodniowa liczba godzin ćwiczeń lub wykładów, liczba punktów ECTS przynależna przedmiotowi oraz informacje o formie i zaliczeniu przedmiotu zawarte są w planie studiów (parametry kursu są również wyświetlane w systemie Akademos)</p>	