

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Architektury Wnętrz
	kierunek:	Architektura wnętrz
	poziom:	studia I stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Pracownia Wystawiennictwa i Nowych Technologii w Projektowaniu		kod przedmiotu (z planu studiów)	A.I.E8	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		dr Ewelina Adam-Wadas				e-mail	ewelina.adam@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3-4-5		punkty ECTS	4+5	
typ przedmiotu		obieralny				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	60+60	
		ćwiczenia	60+60				
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
Semestr 3 Pozytywne przejście procesu rekrutacyjnego. Zaliczenie Bloku Kierunkowego Wprowadzającego. Student posiada podstawową wiedzę na temat projektowania wystaw, projektowania architektury wnętrz, ergonomii, a także umiejętność posługiwania się narzędziami warsztatu architekta (2D/3D) w stopniu podstawowym. Semestr 4 Zaliczenie 3 semestru Pracowni Wystawiennictwa i Nowych Technologii w Projektowaniu. Student posiada umiejętność samodzielnej analizy podjętego problemu projektowego. Student posiada umiejętność samodzielnego tworzenia koncepcji projektowych w oparciu o przeprowadzoną analizę. Student posiada umiejętność prezentowania stworzonych koncepcji projektowych przy użyciu narzędzi warsztatu architekta (2D/3D). Student posiada podstawową wiedzę na temat nowych technologii stosowanych w procesie projektowania. Semestr 5 Zaliczenie Bloku Kierunkowego Wprowadzającego. Student posiada ogólną wiedzę na temat projektowania przestrzeni wystawienniczych, projektowania architektury wnętrz, ergonomii, a także umiejętność posługiwania się narzędziami warsztatu architekta (2D/3D). Student wykazuje umiejętność samodzielnej analizy podjętego problemu projektowego, potrafi również tworzyć własne koncepcje projektowe w oparciu o

przeprowadzoną analizę. Właściwie dobiera środki ekspresji artystycznej do przyjętego celu.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3

C1- Przekazanie studentowi wiedzy z zakresu projektowania przestrzeni wystawienniczych. Zapoznanie studenta z poszczególnymi etapami procesu projektowego, problematyką organizacji przestrzeni wystawienniczych oraz formami przekazu artystycznego.

C2 - Przekazanie studentowi podstawowej wiedzy dotyczącej zastosowania nowych technologii w projektowaniu przestrzeni wystawienniczych.

C3 - Wykształcenie w studencie umiejętności szczegółowej analizy podjętego problemu projektowego.

C4 - Wykształcenie w studencie umiejętności tworzenia własnych koncepcji projektowych dotyczących przestrzeni wystawienniczych, ze zwróceniem szczególnej uwagi na ich układ funkcjonalno-przestrzenny oraz dobór środków przekazu (technik audiowizualnych, materiałów, oświetlenia).

C5 - Wykształcenie i rozwijanie w studencie umiejętności wyrażania własnych koncepcji projektowych przy pomocy narzędzi warsztatu architekta (2D/3D)

C6 - Wykształcenie w studencie umiejętności prezentacji stworzonych projektów, przygotowania prezentacji w druku lub multimedialnie.

Semestr 4

C1 - Poszerzanie wiedzy studenta dotyczącej zastosowania nowych technologii w projektowaniu przestrzeni wystawienniczych oraz architektury wnętrz.

C2 - Rozwijanie w studencie umiejętności szczegółowej analizy podjętego problemu projektowego.

C3 - Rozwijanie w studencie umiejętności tworzenia zaawansowanych koncepcji projektowych dotyczących przestrzeni wystawienniczych.

C4 - Rozwijanie w studencie umiejętności samodzielnej kreacji przestrzeni wystawienniczych w oparciu o zastosowanie nowych technologii w szczególności informacyjnych.

C5 - Rozwijanie w studencie umiejętności wyrażania własnych koncepcji projektowych przy pomocy narzędzi warsztatu architekta (2D/3D)

C6 - Rozwijanie w studencie umiejętności prezentacji stworzonych projektów, przygotowania prezentacji w druku lub multimedialnie.

Semestr 5

C1 - Przekazanie studentowi pogłębionej wiedzy z zakresu projektowania przestrzeni wystawienniczych.

C2 - Przekazanie studentowi pogłębionej wiedzy z zakresu nowych technologii w szczególności informacyjnych, multimedialnych i interaktywnych oraz możliwości ich zastosowania w procesie projektowania przestrzeni wystawienniczych.

C3 - Rozwijanie w studencie umiejętności szczegółowej analizy podjętego problemu projektowego.

C4 - Rozwijanie w studencie umiejętności tworzenia zaawansowanych koncepcji projektowych dotyczących przestrzeni wystawienniczych, opartych o zastosowanie nowych technologii w szczególności informacyjnych, multimedialnych i interaktywnych.

C5 - Rozwijanie w studencie umiejętności wyrażania własnych koncepcji projektowych przy pomocy narzędzi warsztatu architekta 2D/3D. Poszerzenie wiedzy studenta na temat najnowszych narzędzi w szczególności silników gier takich jak Unreal Engine.

C6 - Rozwijanie w studencie umiejętności prezentacji stworzonych projektów, przygotowania prezentacji w druku lub multimedialnie.

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie wystawiennictwa i nowych technologii (w tym wiedzę w zakresie projektowania w przestrzeni wirtualnej), obiektów czasowych, obiektów wystawienniczych w przestrzeni publicznej. Posiada podstawową wiedzę na temat stosowania nowych technologii w projektowaniu.	K_W01	P6S_WG
Posiada podstawową znajomość literatury na temat przestrzeni wystawienniczych, jak również architektury ogólnej, sztuk projektowych, sztuk pięknych oraz wiedzę umożliwiającą docieranie do niezbędnych informacji na ich temat (książki, czasopisma, materiały filmowe, internet), potrafi je analizować i interpretować we właściwy sposób	K_W03	P6S_WG
Zna określony zakres problematyki związanej z technologiami realizacji projektowych obiektów z zakresu wystawiennictwa, przestrzeni wirtualnej, obiektów czasowych oraz jest świadom ich ciągłego rozwoju.	K_W06	P6S_WG
Zna w stopniu podstawowym relacje jakie zachodzą między człowiekiem, a środowiskiem technicznym i naturalnym, dostrzega różnice w projektowaniu obiektów wystawienniczych w przestrzeni otwartej i zamkniętej.	K_W08	
Zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej - projektowej w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w szczególności w procesie projektowania przestrzeni wystawienniczych.	K_W11	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Potrafi tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe dotyczące przestrzeni wystawienniczych oraz dysponuje umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania.	K_U01	P6S_UW
Potrafi świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego i architektonicznego (2D i 3D). Tworzy projekty z wykorzystaniem najnowocześniejszych narzędzi takich jak silnik Unreal Engin.	K_U02	P6S_UW
Świadomie i właściwie proponuje określone technologie w odniesieniu do przyjętych celów, definiuje materiały, aranżuje oświetlenie.	K_U03	P6S_UW
Potrafi odczytywać i formułować zapis techniczny projektowanych obiektów.	K_U06	P6S_UW P6S_UU
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji projektowych oraz artystycznych w modelach 2D i 3D oraz przestrzeni wirtualnej.	K_U07	P6S_UW P6S_UU
Posiada umiejętności językowe dotyczące przestrzeni wystawienniczych, architektury wnętrz i sztuk projektowych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.	K_U13	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doksztalcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych również w kwestiach związanych z najnowszymi technologiami w szczególności informacyjnymi.	K_K01	P6S_UU P6S_KR
Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i	K_K02	P6S_UU P6S_KR

formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy.		
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów.	K_K04	P6S_KK
W sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowanie.	K_K05	P6S_KK
Potrafi definiować własne poglądy i przemyślenia na tematy społeczne, naukowe i etyczne odnoszące się również do projektowania przestrzeni wystawienniczych oraz umie je efektywnie wykorzystywać w pracy projektowej.	K_K07	P6S_KK
Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych.	K_K09	P6S_KO P6S_KR
Potrafi w sposób komunikatywny zaprezentować efekty pracy projektowej.	K_K11	P6S_KO P6S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr III					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Nowoczesne rozwiązania technologiczne, przestrzenne i materiałowe we współczesnej architekturze. Wpływ technologii informacyjnych i interaktywnych na architekturę.	2	Ćws	1.Stoisko targowe. Projekt stoiska targowego zlokalizowanego w zamkniętej przestrzeni publicznej promującego wybraną firmę/markę/wydarzenie. Zakres i sposób opracowania: 1. Wybór określonej firmy, marki lub wydarzenia. 2. Analiza obszaru tematycznego, historii firmy lub marki, oczekiwań zleceniodawcy i użytkownika. Poszukiwanie inspiracji. 3. Przygotowanie układu funkcjonalo-przestrzennego, z określenie sposobu poruszania się użytkownika oraz jego interakcji z otoczeniem. 4. Opracowanie modelu 3D stoiska w silniku Unreal Engine. Forma podania projektu: 1. Plansze prezentacyjne w wersji cyfrowej w formacie 100x70 zawierające rysunki ustalone z Prowadzącą oraz wizualizacje projektu. 2. Film prezentujący projekt	60
		1			
	Wybrane zagadnienia dotyczące pracy w silniku gry Unreal Engine.	3			

				wykonany przy pomocy silnika Unreal Engine.	
				2.Projekt konkursowy. Zadanie realizowane w ramach wybranego konkursu z dziedziny architektury wnętrz.	
semestr IV					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
	Wybrane zagadnienia dotyczące pracy w silniku gry Unreal Engine.	6	Ćws	Showroom. Hybrydowa przestrzeń wystawiennicza poświęcona określonej firmie lub marce. Projekt łączący elementy przestrzeni wirtualnej z przestrzenią fizyczną. Zakres i sposób opracowania: - Wybór określonej firmy lub marki. - Analiza specyfiki przestrzeni typu showroom. - Analiza obszaru tematycznego, historii wybranej firmy lub marki, oczekiwań zleceniodawcy i użytkownika. Poszukiwanie inspiracji. - Opracowanie układu funkcjono-przestrzennego na podstawie rzutu istniejącego wnętrza. Określenie sposobu poruszania się użytkownika oraz jego interakcji z otoczeniem. - Opracowanie modelu 3D showroomu w silniku Unreal Engine. Forma podania projektu: - Plansze prezentacyjne w wersji cyfrowej w formacie 100x70 zawierające rysunki ustalone z Prowadzącą oraz wizualizacje projektu. - Film prezentujący projekt wykonany przy pomocy silnika Unreal Engine.	60
				2.Projekt konkursowy. Zadanie realizowane w ramach wybranego	

				konkursu z dziedziny architektury wnętrz.	
semestr V					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
Wk	Wpływ technologii informacyjnych i interaktywnych na współczesną architekturę. Wybrane zagadnienia dotyczące pracy w silniku gry Unreal Engine.		Ćws	Tematy do wyboru: 1. Mały lokal gastronomiczny. Adaptacja wnętrza istniejącego obiektu na potrzeby funkcji gastronomicznej powiązanej z elementami kulturalnymi, rozrywkowymi lub rekreacyjnymi. Zakres i sposób opracowania: - Wybór określonego wnętrza (rzut lokalu) w istniejącej lokalizacji, - Analiza podjętego tematu, specyfiki i wymogów przestrzeni o funkcji gastronomicznej. - Analiza potrzeb użytkownika. - Wybór funkcji dodatkowej na podstawie własnych preferencji i upodobań. Poszukiwanie inspiracji. - Przygotowanie układu funkcjonalno-przestrzennego, z uwzględnieniem zasad ergonomii i bezpieczeństwa. - Opracowanie modelu wnętrza w silniku Unreal Engine. - Opracowanie dokumentacji technicznej. Forma podania projektu: - Plansze prezentacyjne w wersji cyfrowej w formacie 100x70 zawierające rysunki ustalone z Prowadzącą oraz wizualizacje projektu. - Film prezentujący projekt wykonany przy pomocy silnika Unreal Engine.	60

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi
Temat zadania badawczego/nazwa projektu: Międzynarodowa wystawa sztuki elektronicznej Syntopia.
Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach: czynny udział w wystawach oraz warsztatach.

E1. Literatura obowiązkowa
1. Neufert: "Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego", Arkady 2005, Warszawa 2. Matt Edmonds. Tajniki projektowania gier dla kreatywnych. APN Promise. 2019 3. Tutoriale video oraz opracowania dostępne na stronach internetowych dotyczące narzędzi cyfrowych 2D i 3D.
E2. Literatura uzupełniająca
1. Aram Cookson, Ryan DowlingSoka, Clinton Crumpler. Unreal Engine w 24 godzin. Nauka tworzenia gier. Helion. 2017 2. Herbert Marshall McLuhan. <i>Zrozumieć media: przedłużenia człowieka</i> . tłum. Natalia Szczucka. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne. 2004 3. Juhani Pallasmaa. <i>Oczy skóry. Architektura i zmysły</i> . Tłum. Michał Choptiany. Instytut Architektury. 2012 4. Manuel Castells. <i>Spółeczeństwo sieci</i> . Wydawnictwo Naukowe PWN. 2010 Max More, Natasha Vita More: <i>The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future</i> . Wiley-Blackwell. 2013 5. Michael Benedikt. <i>Cyberspace: First Steps</i> . MIT PRESS. MIT Press. 1991 6. Michael Fox and Miles Kemp. <i>Interactive Architecture</i> . Princeton Architectural Press. 2009 7. Philip Hughes. <i>Exhibition Design</i> . Laurence King Publishing. 2015 8. Mark Walhimer's. <i>Museums 101</i> . Rowman & Littlefield Publishers. 2015 9. Pietro Carlo Pellegrini. <i>Exibition Design</i> . te Neues Publishing Company 2002 10. Craiq Berger, Jan Lorenc, Lee Skolnick. <i>Czym jest projektowanie wystaw?</i> ABE Dom Wydawniczy, 2008 11. David Dernie. <i>Exhibition Design</i> . W.W. Norton & Company Ltd. 2006

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu	
Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
Projekt semestralny (50% oceny końcowej) Obecność i aktywność w trakcie zajęć (25% oceny końcowej) Postępy w procesie kształcenia (10% oceny końcowej) Uczestnictwo w częściowych przeglądach na ocenę (15% oceny końcowej)	Kryteria podstawowe: -terminowe zrealizowanie wszystkich zadań w semestrze -obecność i aktywność w trakcie prowadzonych zajęć -postępy w procesie kształcenia - umiejętność prezentacji stworzonych koncepcji projektowych Ocena celująca: -wysoki poziom stworzonych projektów -aktywność w trakcie działaniach pozauczelnianych, podczas organizacji wystaw i innych wydarzeń o charakterze artystycznym
Inne: uczestnictwo w konkursach, wystawach, warsztatach i konferencjach naukowych.	

ocena celująca Praca na bardzo wysokim poziomie, samodzielna, bez błędów projektowych.	ocena bardzo dobra Praca wykonana na wysokim poziomie w większości samodzielna, posiadająca bardzo nieliczne błędy projektowe	ocena dobra plus Praca wykonana na poziomie wyższym niż średni, w większości samodzielna, posiadająca nieliczne błędy projektowe	ocena dobra Praca wykonana na średnim poziomie, w większości samodzielna, posiadająca liczne błędy projektowe	ocena dostateczna plus Praca wykonana na zadowalającym poziomie, posiadająca znaczące błędy projektowe	ocena dostateczna Praca wykonana na poziomie spełniającym minimalne kryteria	ocena niedostateczna Praca wykonana na poziomie nie spełniającym minimalnych kryteriów
---	--	---	--	---	---	---

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	60+60
przygotowanie do zajęć	20+30
opracowanie materiału po zajęciach	10+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5+5
suma godzin	100+125
liczba punktów ECTS	4+5

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu