

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne							
nazwa przedmiotu		Pracownia Wystawiennictwa i Nowych Technologii w Projektowaniu. <i>Kierunkowa praca dyplomowa/licencjat</i>		kod przedmiotu (z planu studiów)	A.I.F1	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		dr Ewelina Adam Wadas				e-mail	ewelina.adam@akademiasztuki.eu
rok	III	semestr		6		punkty ECTS	14
typ przedmiotu		obieralny				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady		60		suma	60
		ćwiczenia					
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji
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. Semestr 6 Zaliczenie 5 semestru Pracowni Wystawiennictwa i Nowych Technologii w Projektowaniu. Student posiada pogłębioną wiedzę z zakresu projektowania przestrzeni wystawienniczych i nowych technologii w projektowaniu. Student jest zdolny do samodzielnej analizy podjętego problemu projektowego, potrafi również tworzyć własne koncepcje projektowe w oparciu o przeprowadzoną analizę. Student posiada umiejętność prezentacji stworzonych koncepcji projektowych przy użyciu narzędzi warsztatu architekta (2D/3D). Dostrzega zjawiska wynikające z rozwoju technologii w szczególności informacyjnych i ich wpływ na projektowanie architektury oraz przestrzeni wystawienniczych.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu		
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.		
Semestr 6		
C1 - Przekazanie studentowi pogłębionej wiedzy z zakresu projektowania przestrzeni wystawienniczych również na płaszczyźnie świata wirtualnego.		
C2 - Przekazanie studentowi pogłębionej wiedzy z zakresu nowych technologii w szczególności informacyjnych, multimedialnych i interaktywnych i 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 funkcjonujących również na płaszczyźnie świata wirtualnego.		
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 - Wykształcenie w studencie umiejętności prezentacji projektu przy pomocy narzędzi do rzeczywistości wirtualnej takich jak zestaw Oculus Rift.		

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)		efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Posiada ogólną 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 otwartej i zamkniętej. Posiada ogólną wiedzę na temat zastosowania nowych technologii w projektowaniu.	K_W01	P6S_WG
Posiada ogólną wiedzę w zakresie środków ekspresji i umiejętności warsztatowych stosowanych w procesie projektowania przestrzeni wystawienniczych i architektonicznych.	K_W02	P6S_WG
Posiada ogólną 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	K_W03	P6S_WG

interpretować we właściwy sposób		
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	
Posiada umiejętności kreacji artystycznej - projektowej w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej w szczególności w projektowaniu 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 dostosowuje określone technologie w odniesieniu do przyjętych celów, definiuje materiały, aranżuje oświetlenie.	K_U03	P6S_UW
Potrafi podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	K_U04	P6S_UW
Jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych.	K_U05	P6S_UO
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. Posiada podstawową wiedzę na temat współczesnych technik cyfrowych, środowiska wirtualnego i zastosowania silników do tworzenia gier w procesie projektowania architektonicznego.	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 formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy.	K_K02	P6S_UU P6S_KR
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 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
Potrafi posługiwać się fachową terminologią z zakresu projektowania przestrzeni wystawienniczych	K_K13	P6S_KO P6S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
semestr VI					
typ	temat	liczba godz	typ	temat	Liczba godz
	Wybrane zagadnienia dotyczące pracy w silniku gry Unreal Engine.	4	Ćws	Praca nad projektem dyplomowym. Temat pracy, zakres oraz sposób realizacji uzgadniany indywidualnie z Prowadzącą. Zakres i cel projektu: Projekt architektury wnętrz w przestrzeni modelowej, zaadaptowanej, wirtualnej lub hybrydowej (stanowiącej połączenie przestrzeni istniejącej z wirtualną). Praca nad projektem uwzględnia wykorzystanie nowoczesnych technologii (np. cyfrowych lub kinetycznych) oraz narzędzi do prezentacji projektu (GogleVR).	56

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. Ernst Neufert . <i>Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego</i> , Arkady. 2019 2. Joanna Lee. <i>Unreal Engine. Nauka pisania gier dla kreatywnych</i> . Helion. 2016 3. Tutoriale video oraz opracowania dostępne na stronach internetowych dotyczące narzędzi cyfrowych 2D i 3D.
E2. Literatura uzupełniająca

1. Herbert Marshall McLuhan. *Zrozumieć media: przedłużenia człowieka*. tłum. Natalia Szczucka. Wydawnictwa Naukowo-Techniczne. 2004
2. Juhani Pallasmaa. *Oczy skóry. Architektura i zmysły*. Tłum. Michał Choptiany. Instytut Architektury. 2012
3. Manuel Castells. *Spółeczeństwo sieci*. Wydawnictwo Naukowe PWN. 2010
- Max More, Natasha Vita More: *The Transhumanist Reader: Classical and Contemporary Essays on the Science, Technology, and Philosophy of the Human Future*. Wiley-Blackwell. 2013
4. Michael Benedikt. *Cyberspace: First Steps*. MIT PRESS. MIT Press. 1991
5. Michael Fox and Miles Kemp. *Interactive Architecture*. Princeton Architectural Press. 2009
6. Philip Hughes. *Exhibition Design*. Laurence King Publishing. 2015
7. Mark Walhimer's. *Museums 101*. Rowman & Littlefield Publishers. 2015
8. Michio Kaku. *Przyszłość umysłu*. Dążenie nauki do zrozumienia i udoskonalenia naszego umysłu. Prószyński i S-ka. 2014
9. Michio Kaku. *Wizje, czyli jak nauka zmieni świat w XXI wieku*. Prószyński i S-ka. 2011
9. Philip Hughes. *Exhibition Design*. Laurence King Publishing. 2015
10. Mark Walhimer's. *Museums 101*. Rowman & Littlefield Publishers. 2015
11. Pietro Carlo Pellegrini. *Exhibition Design*. te Neues Publishing Company 2002
12. Craiq Berger, Jan Lorenc, Lee Skolnick. *Czym jest projektowanie wystaw?* ABE Dom Wydawniczy, 2008
13. David Dornie. *Exhibition Design*. 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
przygotowanie do zajęć	100
opracowanie materiału po zajęciach	90
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	50
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	50
suma godzin	350
liczba punktów ECTS	14

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusu