



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Pracownia projektowa 2 [S1AW1>PPro2]

### Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura wnętrz

Rok/Semestr

3/5

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

polski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

### Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

0

Inne

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

### Liczba punktów ECTS

4,00

### Koordynatorzy

### Wykładowcy

### Wymagania wstępne

- student ma uporządkowaną, podbudowaną wiedzę ogólną obejmującą wiadomości z zakresu : teorii i historii sztuki, rzeźby, psychofizjologii i percepcji dzieła sztuki, - student ma wiedzę do rozumienia znaczenia dzieła sztuki w przestrzeni publicznej, - ma świadomość wykorzystania dotychczasowej wiedzy teoretycznej w działaniach artystycznych i projektowych. - potrafi tworzyć własne kompozycje rysunkowe, malarskie, rzeźbiarskie w oparciu o autorską interpretację otaczającej rzeczywistości, - student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych, właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim, potrafi integrować informacje, dokonywać ich interpretacji, a także wyciągać wnioski oraz formułować i uzasadniać opinie. - ma świadomość społecznej roli twórcy i projektanta w kształtowaniu przestrzeni społecznej oddziaływania, - ma świadomość kulturotwórczej roli artysty w budowaniu tożsamości regionalnej i narodowej,

## Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest rozwinięcie wiedzy i umiejętności w zakresie zastosowania zasad zrównoważonego rozwoju w projektowaniu wnętrz w zakresie interaktywnych instalacji. Studenci zapoznają się z proekologicznymi trendami w architekturze wnętrz, nowoczesnymi materiałami i technologiami, recyklingiem i upcyklingiem oraz strategiami efektywnego zarządzania zasobami. W ramach zajęć projektowych uczestnicy będą realizować interaktywne instalacje o funkcjach edukacyjnych, użytkowych, estetycznych, w tym scenografii teatralnych, wykorzystując zasady projektowania ekologicznego. Praca w zespołach umożliwi rozwijanie kompetencji w zakresie negocjacji i współpracy.

## Przedmiotowe efekty uczenia się

### Wiedza:

Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady zrównoważonego rozwoju w projektowaniu wnętrz i instalacji interaktywnych, w tym strategię proekologiczną oraz metody efektywnego zarządzania zasobami.

Posiada wiedzę na temat nowoczesnych materiałów i technologii stosowanych w architekturze wnętrz, recyklingu i upcyklingu oraz ich wpływu na środowisko i użytkowników przestrzeni.

Zna kluczowe zagadnienia związane z projektowaniem instalacji interaktywnych o funkcjach edukacyjnych, użytkowych i estetycznych, w tym scenografiach teatralnych, uwzględniających aspekty ekologiczne i społeczne oraz zagadnienia związane z dziedziną sztuk plastycznych (scenografia - rzeźba przestrzenna - instalacja).

Rozumie wpływ projektowanych przestrzeni i obiektów na zdrowie, komfort użytkowników oraz ich interakcję z otoczeniem.

Zna obowiązujące normy i przepisy prawa dotyczące projektowania wnętrz i przestrzeni publicznych, w tym regulacje dotyczące zrównoważonego budownictwa i ochrony środowiska.

### Umiejętności:

Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady zrównoważonego rozwoju w projektowaniu wnętrz i instalacji interaktywnych oraz scenografii teatralnych, w tym strategię proekologiczną oraz metody efektywnego zarządzania zasobami.

Posiada wiedzę na temat nowoczesnych materiałów i technologii stosowanych w architekturze wnętrz, recyklingu i upcyklingu oraz ich wpływu na środowisko i użytkowników przestrzeni.

Zna kluczowe zagadnienia związane z projektowaniem instalacji interaktywnych o funkcjach edukacyjnych, użytkowych i estetycznych oraz scenografii teatralnych uwzględniających aspekty ekologiczne i społeczne.

Rozumie wpływ projektowanych przestrzeni i obiektów na zdrowie, komfort użytkowników oraz ich interakcję z otoczeniem.

Zna obowiązujące normy i przepisy prawa dotyczące projektowania wnętrz i przestrzeni publicznych, w tym regulacje dotyczące zrównoważonego budownictwa i ochrony środowiska.

Potrafi odpowiednio stosować normy i przepisy prawa w zakresie projektowania wnętrz

### Kompetencje społeczne:

Jest gotów do podejmowania działań edukacyjnych i promowania idei zrównoważonego rozwoju w projektowaniu wnętrz, uwzględniając aspekty społeczne i środowiskowe.

Wykazuje odpowiedzialność w projektowaniu przestrzeni jako dobra wspólnego, uwzględniając dziedzictwo kulturowe i wartości lokalne oraz ich integrację z nowoczesnymi rozwiązaniami.

Posiada świadomość etyczną i zawodową, dba o wysoką jakość projektów i przestrzeganie standardów technologicznych oraz prawnych, w tym w zakresie ochrony własności intelektualnej.

Jest gotów do pracy zespołowej, potrafi negocjować i podejmować decyzje w grupie, uwzględniając różnorodne perspektywy i potrzeby użytkowników przestrzeni.

Jest gotów do samodzielnej pracy, gromadzenia i analizowania informacji oraz formułowania krytycznych argumentów w procesie projektowym i twórczym.

## Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wykład: Cykl wykładów z przedmiotu Pracownia projektowa\_2 kończy się zaliczeniem pisemnym.

Ocena formująca:

- aktywność na wykładach, uczestniczenie w dyskusjach grupowych

Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0

ocena podsumowująca:

test zaliczeniowy, pisemny. Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie przynajmniej 50% poprawnych odpowiedzi. Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0 :

Progi procentowe:

Ocena 2,0 (niedostateczny) - 0-50%

Ocena 3,0 (dostateczny) - 50-60%

Ocena 3,5 (dostateczny plus) - 60-70%

Ocena 4,0 (dobry) - 70-80%

Ocena 4,5 (dobry plus) - 80-90%

Ocena 5,0 (bardzo dobry) - 90-100%

Projekt:

Ocena formująca:

- obecność na zajęciach (ponad 2/3),

- aktywne uczestnictwo w konsultacjach, grupowych oraz indywidualnych,

- aktywne uczestnictwo w "burzach mózgów", debatach, opracowaniach grupowych

- oceny cząstkowe z przeglądów cząstkowych (1-2 w semestrze), podsumowujących kolejne etapy pracy nad projektem identyfikacji wizualnej

Ocena podsumowująca:

- 20% - ocena dotychczasowej pracy na zajęciach, w tym pozytywne oceny z przeglądów cząstkowych

- 80% - ocena projektu instalacji interaktywnej (40%) i scenografii teatralnej (40%) - przegląd końcowy i prezentacja projektu. Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0:

Ocena 2,0 (niedostateczna) - Brak spójnej koncepcji instalacji lub jej całkowita nieczytelność. Instalacja nie spełnia funkcji interaktywnej, nie angażuje użytkownika, nie oddziałuje na przestrzeń w zamierzony sposób. Błędy w doborze materiałów, technologii i sposobu działania instalacji - brak spójności i funkcjonalności. Brak uwzględnienia zasad projektowania uniwersalnego - instalacja niedostępna dla osób z niepełnosprawnościami (np. brak dostosowania dla osób niewidomych, niedosłyszących, poruszających się na wózkach). Rysunki techniczne i dokumentacja projektu nieczytelne, brak istotnych informacji dotyczących konstrukcji, działania czy dostępności. Wizualizacje/makieta na bardzo niskim poziomie - nieoddające charakteru instalacji ani jej działania.

Ocena 3,0 (dostateczna) - Projekt poprawny, ale z podstawowymi brakami koncepcyjnymi.

Interaktywność instalacji ograniczona - użytkownik może wejść z nią w interakcję, ale brak innowacyjności i pełnej funkcjonalności. Użyte materiały i technologie dobrane poprawnie, ale bez uwzględnienia ich wpływu na środowisko i trwałość. Projektowanie uniwersalne uwzględnione w minimalnym zakresie - instalacja dostępna tylko dla części użytkowników. Rysunki techniczne zawierają błędy lub są niepełne, brak szczegółów dotyczących dostępności i ergonomii. Wizualizacje/makieta pokazują ogólną koncepcję, ale są niedopracowane pod względem detali i jakości wykonania.

Ocena 3,5 (dostateczna plus) - Projekt funkcjonalny, ale wymagający dopracowania pod względem estetyki i spójności. Interaktywność obecna, ale niewystarczająco rozwinięta - użytkownik ma ograniczone możliwości działania. Grafika czytelna, ale niewystarczająco dopracowana pod względem proporcji i kompozycji. Uwzględnienie projektowania uniwersalnego w ograniczonym zakresie, np. zastosowanie kontrastowych oznaczeń, ale brak innych form dostępności (dotyk, dźwięk). Rysunki techniczne poprawne, ale mogą zawierać drobne błędy lub niepełne oznaczenia. Wizualizacje oddają założenia projektu, ale wymagają większej precyzji i dopracowania detali.

Ocena 4,0 (dobra) - Projekt dobrze przemyślany, spójny wizualnie i funkcjonalnie. Instalacja poprawnie działa i angażuje użytkownika, interakcja jest intuicyjna. Zastosowanie odpowiednich materiałów i technologii, choć bez innowacyjnych rozwiązań proekologicznych. Uwzględnienie podstawowych zasad projektowania uniwersalnego - np. elementy dotykowe, duże kontrasty, proste mechanizmy interakcji, ale brakuje pełnej dostępności dla wszystkich użytkowników. Rysunki techniczne poprawne, czytelne, zawierające podstawowe informacje o konstrukcji i dostępności. Wizualizacje/makieta dobrej jakości, oddające charakter instalacji, ale z możliwością dalszego dopracowania.

Ocena 4,5 (dobry plus) - Projekt przemyślany, estetyczny i funkcjonalny, dobrze wpisujący się w kontekst przestrzeni. Wysoka jakość interakcji - instalacja angażująca użytkownika, intuicyjna i atrakcyjna.

Zastosowanie ekologicznych materiałów lub technologii wspierających zrównoważony rozwój. Dbłość o potrzeby osób z niepełnosprawnościami - projektowanie uniwersalne uwzględnione na kilku poziomach (np. oznaczenia dotykowe i dźwiękowe, czytelna hierarchia informacji, ergonomiczne rozmieszczenie elementów interaktywnych). Rysunki techniczne poprawne, czytelne, zgodne z zasadami projektowania uniwersalnego i ergonomicznymi wytycznymi. Wizualizacje atrakcyjne wizualnie, dobrze oddające finalny efekt.

Ocena 5,0 (bardzo dobra) - Projekt wyróżniający się wysoką jakością i oryginalnością. Instalacja w pełni interaktywna, funkcjonalna, angażująca użytkownika na różnych poziomach percepcji (wizualnym,

dźwiękowym, dotykowym). Przemysłane zastosowanie nowoczesnych i ekologicznych materiałów oraz technologii. Projekt w pełni zgodny z zasadami projektowania uniwersalnego - uwzględnia potrzeby różnych grup użytkowników, w tym osób niewidomych, słabowidzących, głuchych i o ograniczonej mobilności. System interakcji wielozmysłowej: wizualnej, dźwiękowej, dotykowej. Rysunki techniczne bezbłędne, zawierające wszystkie niezbędne informacje, uwzględniające ergonomię i dostępność. Wizualizacje/makieta wysokiej jakości, precyzyjne, estetyczne i w pełni oddające charakter projektu. Projekt kompleksowy, w pełni spełniający założenia funkcjonalne, estetyczne i dostępnościowe, zgodny z zasadami zrównoważonego rozwoju.

Warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich przewidzianych w programie studiów form przedmiotu.

## Treści programowe

Podczas wykładów zostaną poruszone zagadnienia związane z zastosowaniem teorii zrównoważonego rozwoju w projektowaniu wnętrz oraz instalacji interaktywnych. Omówione zostaną najważniejsze trendy w architekturze wnętrz uwzględniające działania proekologiczne, materiały i nowoczesne technologie, recykling i upcykling, kwestie związane ze zdrowiem i efektywnym zarządzaniem zasobami. W ramach zajęć projektowych studenci mają możliwość zastosowania wiedzy w praktyce. Zadania projektowe dotyczą niewielkich, interaktywnych instalacji, w tym również scenografii teatralnych, które wykorzystują zasady zrównoważonego rozwoju oraz pełnią dodatkowe funkcje: edukacyjne, użytkowe lub estetyczne. Podczas pracy w niewielkich grupach studenci mogą ćwiczyć umiejętność negocjacji i dyskusji.

## Tematyka zajęć

### WYKŁADY

#### • Wprowadzenie do zrównoważonego projektowania wnętrz

Wykład wprowadzi w podstawowe założenia zrównoważonego projektowania wnętrz, omawiając jego znaczenie w kontekście globalnych wyzwań ekologicznych. Przedstawione zostaną kluczowe pojęcia, takie jak ślad węglowy, gospodarka cyrkularna oraz projektowanie zgodne z zasadami ekologii. Omówimy także wpływ branży wnętrzarskiej na środowisko oraz korzyści płynące z ekologicznych rozwiązań.

#### • Materiały ekologiczne i ich wpływ na środowisko

Wybór odpowiednich materiałów ma kluczowe znaczenie dla zrównoważonego projektowania. W tym wykładzie omówimy ekologiczne materiały, takie jak drewno z certyfikatem FSC, farby niskoemisyjne, naturalne tkaniny oraz materiały pochodzące z recyklingu. Przeanalizujemy także ich trwałość, wpływ na jakość powietrza wewnętrznego oraz sposoby na minimalizację odpadów w procesie aranżacji wnętrz.

#### • Energooszczędność i efektywne zarządzanie zasobami

Zrównoważone wnętrza to nie tylko ekologiczne materiały, ale także odpowiedzialne zarządzanie energią i zasobami. Podczas wykładu omówimy strategie zmniejszania zużycia energii poprzez optymalne wykorzystanie światła naturalnego, energooszczędne oświetlenie oraz inteligentne systemy zarządzania budynkiem. Poruszymy także temat ograniczania zużycia wody i ciepła oraz zastosowania nowoczesnych technologii oszczędzających zasoby.

#### • Ergonomia i zdrowie w zrównoważonym wnętrzu

Projektowanie wnętrz powinno uwzględniać nie tylko środowisko, ale i dobrostan użytkowników. W tym wykładzie skupimy się na znaczeniu ergonomii, jakości powietrza, odpowiednim doborze oświetlenia i akustyki. Omówimy także wpływ materiałów i układu przestrzeni na zdrowie psychiczne i fizyczne mieszkańców, podkreślając rolę biophilic designu oraz naturalnych rozwiązań wspierających dobre samopoczucie.

#### • Recykling i upcykling w aranżacji wnętrz

Ponowne wykorzystanie materiałów i przedmiotów to jeden z kluczowych aspektów zrównoważonego projektowania. W trakcie wykładu przedstawimy strategie recyklingu i upcyklingu, które pozwalają na tworzenie unikalnych, ekologicznych aranżacji. Omówimy przykłady zrównoważonych projektów wnętrz opartych na meblach z drugiej ręki, odnawianych elementach wyposażenia oraz innowacyjnych technikach dających nowe życie używanym przedmiotom.

#### • Technologie i innowacje wspierające ekoprojektowanie

Nowoczesne technologie mogą znacząco przyczynić się do zrównoważonego rozwoju wnętrz. W tym wykładzie omówimy inteligentne systemy zarządzania budynkami, rozwiązania pozwalające na oszczędność energii oraz nowoczesne technologie budowlane, takie jak materiały samoregenerujące się czy druk 3D z surowców ekologicznych. Przeanalizujemy także, w jaki sposób innowacje mogą wpłynąć

na przyszłość projektowania wnętrz zgodnie z zasadami ekologii.

• Przyszłość zrównoważonego projektowania wnętrz

Wykład podsumowujący skupi się na przyszłych trendach i wyzwaniach związanych z ekologicznym projektowaniem wnętrz. Porozmawiamy o roli regulacji prawnych, zmieniających się preferencjach konsumentów oraz wpływie nowych technologii na rozwój branży. Przedstawimy również inspirujące projekty, które już dziś wyznaczają kierunki dla zrównoważonego designu w perspektywie najbliższych dekad.

PROJEKT -

ZADANIE 1 (praca w grupach 2-3 os.) - Mobilny obiekt interaktywny 3E

Zadanie polegające na stworzeniu przenośnej instalacji, której głównym celem jest: wprowadzenie zieleni/wody do wnętrza budynku usługowego oraz wprowadzenie dodatkowych treści edukacyjnych i dodatkowej funkcji - odpoczynek, praca, jedzenie, ekspozycja. Dodatkowym zadaniem jest możliwość łatwego rozłożenie/złożenia/przesunięcia instalacji. Całość powinna być utrzymana w duchu zrównoważonego rozwoju (materiały, sposób produkcji, eksploatacji i demontażu)

Cechy instalacji 3E: ekologiczność, edukacyjność, elastyczność

Forma:

1-2 plansze przygotowane do wydruku o formacie 100x70cm, model trójwymiarowy/makieta.

ZADANIE 2 (praca w grupach 2-3 os.) - SCENOGRAFIA w duchu eko

1. Plansza tytułowa - plakat przedstawienia

2. Plansza/e informacyjna/e - wybrane opowiadanie, autorzy, pomysły;

3. Plansza/e techniczna/e - rzut, kłady, przekrój (z zaznaczeniem linii wzroku widzów w trzech kluczowych punktach), wymiary, opis.

4. Wizualizacje pokazujące widoki z trzech punktów: 5 rząd, środek; ostatni rząd, prawa strona; najwyższy balkon, lewa strona.

Rozmiar A3, pdf.

## Metody dydaktyczne

1. Wykład z prezentacją multimedialną.

2. Dyskusje panelowe, burza mózgów, studium przypadku, eksperymenty badawcze, warsztaty, analiza danych

3. Projekt (Project Based Learning)

4. eLearning Moodle (system wspomagania procesu dydaktycznego i nauczania na odległość).

## Literatura

Podstawowa:

• Bablet, D. - Rewolucje sceniczne XX wieku, PIW 1980

• Collins, Judith - Sculpture Today, Phaidon, New York 2012

• Jodidio, Philip - Serpentine Gallery Pavilions, Taschen, Germany 2010

• Krenz, Jacek - Ideogramy Architektury. Między znakiem a znaczeniem, Pelplin 2010

• Marczak-Oborski, S. - Dzieje Teatru Polskiego, PAN IS 1985

• Mola, Francesc Zamora - Atlas Współczesnej Architektury Miejskiej, TMC, Warszawa 2013

• Moszynska, Anna - Sculpture Now, Thames & Hudson, World of Art, London 2013

• Nicoll, A. - Dzieje teatru, PIW 1974

• Nouveau dictionnaire de la sculpture moderne, Fernand Hazan Editeur, 1970

• Porschmann, Dirk; Schavemaker, Margiet - Stedelijk Museum Amsterdam, ZERO, 2015

• Read, H. - Sztuka a Przemysł. Zasady wzornictwa przemysłowego, PWN 1964

• Rose, G. - Interpretacja Materiałów Wizualnych, PWN 2015

• Strzelecki, Z. - Współczesna scenografia polska, Arkady 1983

• Wallis, Aleksander - Socjologia i Kształtowanie przestrzeni, PIW, Warszawa 1971

• Landscape Installation Art - Ifengspace, Baseer Graphic Books, Singapore 2013

Uzupełniająca:

• Eco, U. - Dzieło Otwarte, W.A.B, 2008

• Rasmussen, S. E. - Odczuwanie Architektury, Karakter, 2015

• Tarkowski, Andriej - Czas Utrwalony, Wydawnictwo Pelikan, 1991

• Tarkowski, Andriej - Kompleks Tołstoja, Wydawnictwo Pelikan, 1989

• Czasopisma branżowe: Didaskalia, Teatr, Scena

## Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	100	4,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	45	2,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwίων/egzaminu, wykonanie projektu)	55	2,00