



## Program studiów

**Dyscyplina:** sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

**Kierunek:** Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna

**Poziom kształcenia:** pierwszego stopnia

**Forma kształcenia:** studia stacjonarne

**Rok akademicki:** 2020/2021

# Spis treści

Charakterystyka kierunku	3
Nauka, badania, infrastruktura	5
Program	8
Plany studiów	
Efekty uczenia się	10
Sylabusy	

# Charakterystyka kierunku

## Informacje podstawowe

Nazwa dyscypliny: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

Nazwa kierunku: *Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna*

Poziom: *pierwszego stopnia*

Profil: *ogólnoakademicki*

Forma: *studia stacjonarne*

Język studiów: *polski*

## Charakterystyka kierunku, koncepcja i cele kształcenia

### Charakterystyka kierunku

Kierunek Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna na Akademii Sztuki w Szczecinie prowadzony jest na Wydziale Architektury Wnętrz i obejmuje 2 specjalności. Studia I st. trwają 3 lata i kończą się dyplomem licencjackim.

### Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna I stopnia na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuki w Szczecinie odbywa się na następujących specjalnościach: Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna oraz Mebel i Formy Przestrzenne. Studia zapewniają profesjonalne wykształcenie przygotowujące do zawodu w zakresie obranej specjalności. Program studiów gwarantuje podstawowe i zaawansowane treści obowiązkowe, a w szczególności elastyczny system treści kierunkowych, obieralnych przez studenta zgodnie ze swoimi predyspozycjami i oczekiwaniami. Koncepcja kształcenia oparta na tym programie uwzględnia nieustanny postęp w dziedzinie Architektury Wnętrz i Przestrzeni Wirtualnej oraz zgodna jest z misją i strategią rozwoju uczelni. Wszystko to umożliwia absolwentowi efektywne odnalezienie się w zawodowych realiach związanych z kulturą, sztuką i projektowaniem oraz odpowiada szerokiemu zakresowi potrzeb społecznych.

### Cele kształcenia

Celem studiów jest:

**przekazanie wiedzy** w zakresie rzetelnej znajomości i rozumienia podstawowych nurtów architektonicznych z zakresu historii sztuki i architektury oraz orientacji w piśmiennictwie dotyczącym kierunku

architektury wnętrz zarówno w aspekcie historii, jak też jej obecnych nurtów architektonicznych; podstawowych informacji i aktualności na temat współczesnej architektury wnętrz, znajomości elementów projektu koncepcyjnego, budowlanego i wykonawczego, znajomości stylów w architekturze i sztuce i związanych z nimi tradycji wykonawczych; wiadomości w zakresie praktycznego zastosowania wiedzy o ergonomii i zdolności analizowania projektu pod tym kątem wykonywanego projektu architektonicznego; części składowych projektu, czytania rysunków projektowych w tym rzutów, przekrojów, detali, oraz podstawy aranżacji zróżnicowanych wnętrz mieszkalnych, a także użyteczności publicznej, anatomii i psychofizjologii człowieka; ogólnej orientacji w zakresie problematyki związanej z technologiami stosowanymi w meblarstwie, architekturze i budownictwie.

**przekazanie wiedzy** w zakresie docierania do niezbędnych informacji (książki, albumy, wystawy) oraz ich analizowania i interpretowania we właściwy sposób, rozpoznawania i definiowania wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiowania; teorii dotyczących uczenia się procesów komunikowania interpersonalnego i społecznego;

**przekazanie wiedzy** z zakresu zagadnień związanych z kształtowaniem interfejsu człowiek-cyfrowa przestrzeń informacji, w szczególności z metod wizualizacji i sonifikacji przestrzeni informacyjnej w postaci trójwymiarowych interaktywnych środowisk architektonicznych.

**wyrobienie umiejętności** potrzebnych do tworzenia i realizowania własnych koncepcji architektonicznych oraz sposobów wykorzystania swej intuicji, emocjonalności i wyobraźni w obszarze ekspresji architektonicznej, zrozumienia wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej w danym dziele ekspresji architektonicznej, a niesionym przez niego komunikatem, umiejętności wykorzystania wiedzy dotyczącej podstawowych kryteriów stylistycznych wykonywanych projektów architektonicznych, właściwego odczytania rysunku technicznego, biegłego i pełnego przekazania zaprojektowanego projektu architektonicznego, jego funkcji, idei i formy.

**wyrobienie umiejętności** do współpracy z innymi architektami wnętrz w różnego typu zespołach projektowych oraz w ramach innych wspólnych prac architektonicznych i projektów w tym konkursów; przyswojenia dobrych nawyków dotyczących rysunku, w tym odręcznego, doskonalenia własnego warsztatu architektonicznego zgodnego z daną specjalizacją; w zakresie wzrokowego rozpoznawania nurtu i stylu architektonicznego, zapamiętywania rozwiązań architektonicznych i operowania nim; przyswojenia dobrych nawyków dotyczących własnego warsztatu oraz jego doskonalenia; w zakresie wypowiedzi się w mowie i piśmie, na tematy własnej dziedziny; samodzielnego zdobywania wiedzy oraz uczenia się przez całe życie.

**wyrobienie umiejętności** pracy w programach wspomagających proces projektowy oraz w silnikach gier i innych nowych środowiskach związanych z projektowaniem VR wraz z możliwością wykorzystywania nowych interfejsów człowiek-komputer.

**przygotowanie** do realizacji własnych koncepcji architektonicznych i działań architektonicznych opartych na zróżnicowanej problematyce i różnych funkcjach danego projektu, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji oraz warsztatu architekta; komunikacji w obrębie własnego środowiska i społeczności, współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i architektonicznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi; adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej; przekonania o sensie, wartości i potrzebie przestrzegania zasad etyki zawodowej; do aktywnego uczestnictwa w grupach, organizacjach i instytucjach realizujących działania architektoniczne; rozpoznawania problemów ochrony własności intelektualnej; nabycie umiejętności

w zakresie języka obcego w dziedzinie sztuk plastycznych zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 *Europejskiego systemu opisu kształcenia językowego*.

**przygotowanie** do eksploracji potencjalnych nowych pól działań dla architektów związanych z wykorzystaniem technik VR, zarówno w procesie projektowym i symulacjach użytkowych, jak i w sztuce.

## Potrzeby społeczno-gospodarcze

### Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

- Projektowanie architektury wnętrz, mebla, form użytkowych, obiektów w przestrzeni publicznej związanych z funkcją i estetyką otoczenia oraz innymi potrzebami społecznymi;
- Projektowanie przyjaznych interfejsów służących przekazywaniu informacji, symulacji VR na potrzeby komunikacji projektowej oraz do potencjalnych przyszłych zastosowań w nauce i w przemyśle;
- Współpraca lub własna działalność w biurach architektonicznych i firmach zajmujących się technologią VR;
- Współpraca z branżą IT w zakresie wykorzystania aspektów wizualnych technologii VR;
- Tworzenie form i obiektów z zakresu architektury w przestrzeni rzeczywistej, hybrydowej i wirtualnej funkcjonujących w kontekście użytkowym lub jako przekaz artystyczny;
- Działalność w kulturze i sztuce w sferze artystycznej i organizacyjnej;
- Kształtowanie świadomości społecznej indywidualnymi i zespołowymi działaniami artystycznymi i projektowymi;
- Współpraca z galeriami, targami, centrami kultury i sztuki, innymi ośrodkami naukowymi i artystycznymi w kraju i zagranicą.

## Nauka, badania, infrastruktura

### Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Główne kierunki badań naukowych na kierunku Architektura Wnętrz są powiązane z prowadzonymi specjalnościami, czyli Architektura wnętrz i przestrzeń wirtualna oraz Mebel i formy przestrzenne, jednak również nastawione na współpracę interdyscyplinarną.

Ich efektami są:

- wystawy indywidualne i zbiorowe – organizacja i udział,
- projekty związane z interesariuszami zewnętrznymi,
- wydawnictwa związane z działalnością indywidualną i wydziałową, w tym monografie i katalogi,
- organizacja ogólnokrajowych i międzynarodowych przeglądów projektowych,
- organizacja oraz udział w konferencjach i sympozjach oraz wydawnictwach pokonferencyjnych ogólnopolskich i międzynarodowych,
- opracowania wynikające z przewodów doktorskich, habilitacyjnych i profesorskich,
- kuratorstwo wystaw,
- udział w targach branżowych.

## **Związek badań naukowych z dydaktyką**

- współudział studentów wraz z kadrą wydziału w organizowanych wystawach zbiorowych,
- udział studentów w koordynowanych przez wykładowców projektach dla interesariuszy zewnętrznych,
- udział studentów w organizacji i uczestnictwie w ogólnopolskich i międzynarodowych przeglądach projektowych, konferencjach, targach branżowych,
- włączenie studentów w organizacje konferencji, sympozjów, wykładów i warsztatów.

## **Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia**

Charakter prowadzonych zajęć wymaga od studentów sprawnego posługiwania się narzędziami i korzystania z danych niezbędnych do pozyskania wiedzy i praktycznych umiejętności poświadczanych przez późniejszych pracodawców i klientów. Zajęcia na kierunku realizowane są w budynku przy ul. Kolumba 61, w Pałacu Pod Globusem przy Placu Orła Białego oraz w Centrum Przemysłów kreatywnych przy ul. Tkackiej.

### **Pałac pod Globusem**

Na potrzeby realizacji projektów i badań naukowych do dyspozycji studentów są dwa kompleksowo wyposażone studia fotograficzne zapewniające dostęp do profesjonalnych aparatów fotograficznych, oświetlenia błyskowego, softboxów, statywów, czy namiotów bezcieniowych. Na potrzeby realizacji przedmiotów teoretycznych dostępne są sale wyposażone w stoły, krzesła, tablice, komputery, projektory cyfrowe, ekrany oraz telewizory 52" obsługujące sieć Wi-Fi wzbogacone systemem głośników umożliwiających odsłuch ścieżek dźwiękowych.

### **Centrum Przemysłów Kreatywnych**

Edukacja na kierunku odbywa się poprzez laboratoria: Laboratorium Projektowe Architektury Wnętrz, Laboratorium Cyfrowego Modelowania 2d i 3d Architektury Wnętrz, Laboratorium Form Przestrzennych oraz sale dydaktyczne na II piętrze. Ponadto studenci mogą korzystać z Laboratorium Realizacji (modelarnia) oferujące narzędzia takie jak frezarka cyfrowa CNC, pilarka formatowa, pilarka kątowna, szlifierka taśmowa, piła taśmowa, tokarka, laser CO2, cyfrowa wycinarka do styroduru, drukarka 3D

czy termoformierka, stwarzające możliwość przeniesienia idei projektowej na rzeczywisty obiekt użytkowy, detal architektoniczny, itp. w docelowych wymiarach lub skali. W ramach wyposażenia laboratoriów CPK zakupiono sprzęt komputerowy wraz ze specjalistycznym oprogramowaniem oraz urządzenia peryferyjne, m.in. drukarki 3D, tablety graficzne do modelowania 3D, tablet LCD, drukarki wielkoformatowe, bazowy system komputerowy do stanowiska edycyjnego, monitor wizyjny 27", hosty serwerów do wirtualizacji, okulary VR ze sterownikami ręcznymi. W ramach CPK dostępne są również zaawansowane jak i podstawowe systemy motion capture.

### **Infrastruktura a praktyki zawodowe**

Student w ramach odbywania praktyk korzysta z dostępnego w danej instytucji lub zakładzie pracy oprogramowania, narzędzi lub parku maszynowego. W 2017 roku przez Radę WSW została zatwierdzona umowa na podstawie której studenci wydziału mogą realizować praktykę studencką z wykorzystaniem infrastruktury badawczej CPK - Centrum Przemysłów Kreatywnych - jednostki transferu wiedzy i technologii Akademii Sztuki w Szczecinie.

### **Dostęp do technologii informacyjno – komunikacyjnej**

Wszystkie pracownie dydaktyczne w obiektach Akademii posiadają dostęp do bezprzewodowego Internetu umożliwiający sprawne wyszukiwanie informacji niezbędnych podczas prowadzenia zajęć, konsultacji indywidualnych, ale także konsultacji i konferencji online za pośrednictwem dostępnego powszechnie oprogramowania. Tworzone są serwery wirtualne umożliwiające generowanie baz danych, cyfrowych archiwów, w których przechowywane są prace studenckie z możliwością szybkiego korzystania z nich w każdej chwili, bądź udostępniania kuratorom na potrzeby wystaw krajowych i zagranicznych lub w ramach publikacji materiałów prasowych.

### **Udogodnienia dla osób niepełnosprawnych**

Sal dydaktyczne, windy, toalety i ciągi komunikacyjne dostosowane zostały do gabarytów wózków inwalidzkich. Podczas prac modernizacyjnych budynków Akademii wyrównane zostały poziomy płaszczyzny ułatwiające przemieszczanie się osób niepełnosprawnych. Sprzęt komputerowy wykorzystywany w procesie kształcenia zlokalizowany jest na stołach i biurkach umożliwiających korzystanie z niego przez osoby poruszające się na wózkach. W przypadku braku możliwości realizowania przez osoby niepełnosprawne zadań objętych programem studiów w pracowniach i salach dydaktycznych, istnieje możliwość wypożyczenia sprzętu takiego jak komputery z niezbędnym oprogramowaniem lub pomocy naukowych tj. literatura, próbki etc. Osoby niepełnosprawne mają również do dyspozycji specjalnie wyznaczone miejsca parkingowe przed budynkiem Uczelni.

Dostęp do infrastruktury w ramach pracy własnej Wiele dostępnych na terenie uczelni narzędzi i pomocy naukowych takich jak próbki (tkanin, kolorów, materiałów wnętrza), laptopy z oprogramowaniem, profesjonalne dalmierze, tablety, aparaty fotograficzne, obiektywy i akcesoria mogą zostać wypożyczone na określony indywidualnie z każdym studentem czas i być używane poza budynkami Uczelni.

# Program

## Podstawowe informacje

### Opis realizacji programu:

Dokładny przebieg programu studiów 1 st. na kierunku Architektura Wnętrz określa plan studiów. Treści dydaktyczne zostały tam podzielone na bloki:

- ogólnoakademicki
- podstawowy
- artystyczny
- technik wspomagających warsztat
- kierunkowy
- praktyk
- interdyscyplinarny blok przedmiotów do wyboru

Plan studiów określa ilości godzin poszczególnych przedmiotów, treści obowiązkowe i obieralne, punkty ECTS oraz rodzaj zajęć. Najważniejsze treści prowadzone są w bloku kierunkowym, który zawiera podstawy prowadzone na pierwszym roku studiów oraz obieralne pracownie dyplomujące pojawiające się od roku drugiego. Na trzecim roku student realizuje w jednej z pracowni kierunkowych dyplom licencjacki pod opieką promotora.

## Liczba punktów ECTS

a) konieczna do ukończenia studiów –  
specjalność Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna - 186  
specjalność Mebel i Formy Przestrzenne - 185

b) w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia –  
specjalność Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna - 186  
specjalność Mebel i Formy Przestrzenne - 185

c) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych - 5

d) którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych - 3



- e) którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych

specjalność Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna - 41

specjalność Mebel i Formy Przestrzenne - 41

## Liczba godzin zajęć

łączna liczba godzin zajęć:

specjalność Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna - 2700

specjalność Mebel i Formy Przestrzenne – 2400

## Praktyki zawodowe

### Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych

W okresie studiów obowiązuje 1 plener pracowniany lub warsztaty artystyczne w wymiarze 1 tygodnia oraz minimum 3 tygodnie praktyki związanej ze studiowanym kierunkiem w biurach projektowych lub innych instytucjach związanych z profilem kierunku.

## Sylwetka absolwenta

Absolwent posiada interdyscyplinarną wiedzę z zakresu historii sztuki, historii kultury i cywilizacji, etyki, estetyki, filozofii, psychofizjologii zmysłów, marketingu oraz ochrony własności intelektualnej. Posiada wiedzę i umiejętności warsztatowe oraz artystyczne w zakresie Architektury Wnętrz i obszarów pokrewnych, umożliwiające podejmowanie twórczości własnej oraz pracy w zespole. Przygotowany jest do posługiwania się tradycyjnymi i nowoczesnymi środkami przekazu artystycznego w twórczości projektowej i artystycznej. Absolwent w zależności od ukończonej specjalności przygotowany jest do samodzielnej twórczości artystycznej i projektowej lub pracy w biurach projektowych, instytucjach kultury, studiach interaktywnych, firmach zajmujących się projektowaniem gier i aplikacji 3d. Absolwent przygotowany jest do podjęcia pracy w szkolnictwie – po dodatkowym uzyskaniu uprawnień nauczycielskich – wykonywania zawodu nauczyciela. Absolwent zna język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy. Absolwent jest przygotowany do podjęcia studiów drugiego stopnia (magisterskich).

# Ukończenie studiów

## Wymogi związane z ukończeniem studiów (praca dyplomowa/egzamin dyplomowy/inne)

Student po zaliczeniu wszystkich zajęć związanych z programem studiów, w tym także pleneru oraz praktyki zawodowej zostaje za zgodą promotora dopuszczony do obrony pracy dyplomowej realizowanej na 3 roku w jednej z pracowni kierunkowych.

Na pracę dyplomową składa się praca praktyczna wraz z opisem dzieła. Komisja złożona z przewodniczącego, promotora, recenzenta i innych jej członków przeprowadza egzamin dotyczący pracy dyplomowej oraz zakresu odbytych studiów. Po pomyślnym zakończeniu obrony i pozytywnych ocenach komisja nadaje tytuł zawodowy licencjata.

### Tabela odniesień kierunkowych efektów uczenia się (EKU) do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki

#### ARCHITEKTURA WNĘTRZ I PRZESTRZEŃ WIRTUALNA AKADEMIA SZTUKI W SZCZECINIE

OBSZAR SZTUKI

STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA

PROFIL OGÓLNOAKADEMICKI

STUDIA STACJONARNE – 6 SEMESTRÓW

LICZBA PUNKTÓW ECTS –

specjalność Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna - 186

specjalność Mebel i Formy Przestrzenne - 185

KIERUNKOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ (EKU)		
WIEDZA:		
EKU  (K6)	1) wiedza w zakresie realizacji prac projektowych oraz artystycznych:	Odniesienie do efektów uczenia się dla dziedziny sztuki
K_W01	ma podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych w zakresie architektury wnętrz przestrzeni publicznej i prywatnej oraz wystawiennictwa i nowych technologii (w tym wiedzę w zakresie projektowania w przestrzeni wirtualnej), obiektów czasowych, projektowania mebla i opakowań	P6S_WG

K_W02	ma podstawową wiedzę w zakresie środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	P6S_WG
	<i>2) wiedza w zakresie zrozumienia kontekstu dyscyplin projektowych oraz artystycznych:</i>	
K_W03	posiada ogólną znajomość literatury na temat 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	P6S_WG
K_W04	posiada ogólną wiedzę w zakresie kultury i sztuki oraz zagadnień i kierunków filozofii	P6S_WG
K_W05	wykazuje się znajomością stylów w sztuce i architekturze, związanymi z nimi tradycjami twórczymi, zna zasady rządzące rozwojem myśli architektonicznej	P6S_WG
K_W06	zna określony zakres problematyki związanej z technologiami realizacji projektowych obiektów z zakresu architektury wnętrz, wystawiennictwa, przestrzeni wirtualnej, obiektów czasowych, mebla i opakowań oraz jest świadom ich ciągłego rozwoju	P6S_WG
K_W07	zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości oraz ochrony własności intelektualnej	P6S_WG P6S_WK
K_W08	zna w stopniu podstawowym relacje jakie zachodzą między człowiekiem a środowiskiem technicznym i naturalnym	
K_W09	zna powiązania i zależności pomiędzy teoretycznymi i praktycznymi elementami studiów na kierunku Architektura Wnętrz i Przestrzeń Wirtualna	P6S_WG
K_W10	posiada znajomość rozwoju sztuk wizualnych z podziałem na epoki	P6S_WG
	<i>3) wiedza w zakresie umiejętności kreatywnych:</i>	
K_W11	w podstawowym stopniu zna i rozumie podstawy kreacji artystycznej - projektowej w zakresie formy, kompozycji, konstrukcji, struktury i sposobu działania, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P6S_WG
	<i>4) wiedza w zakresie kompetencji społecznych:</i>	
K_W12	zna zakres pracy projektanta architektury wnętrz oraz związki z przedstawicielami innych branż na etapie realizacji projektu	P6S_WG
<b>UMIEJĘTNOŚCI:</b>		
	<i>1) umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:</i>	
K_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponować umiejętnościami potrzebnymi do ich wyrażania	P6S_UW

	<i>2) umiejętności realizacji prac projektowych oraz artystycznych:</i>	
K_U02	umie świadomie posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego i architektonicznego (2D i 3D)	P6S_UW
K_U03	umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac projektowych oraz artystycznych	P6S_UW
K_U04	umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac artystycznych	P6S_UW
	<i>3) umiejętności w zakresie pracy w zespole:</i>	
K_U05	jest przygotowany do współdziałania i pracy z innymi osobami przy tworzeniu wspólnego projektu lub innych działań zawodowych oraz artystycznych	P6S_UO
	<i>4) umiejętności warsztatowe w zakresie sztuki projektowej i kreacji artystycznej:</i>	
K_U06	umie odczytywać i formułować zapis techniczny projektowanych obiektów	P6S_UW P6S_UU
K_U07	posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji projektowych oraz artystycznych w modelach 2D i 3D oraz przestrzeni wirtualnej	P6S_UW P6S_UU
K_U08	opanował efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój poprzez samodzielną pracę	P6S_UW P6S_UU
K_U09	posiada doświadczenie w realizowaniu własnych projektów z zakresu architektury wnętrz przestrzeni publicznej i prywatnej, wystawiennictwa, przestrzeni wirtualnej, projektowania obiektów czasowych, mebla i opakowań, opartych na oryginalnym stosowaniu rozwiązań formalnych, funkcjonalnych, materiałowych oraz techniki prezentacji	P6S_UW P6S_UU
K_U10	wykazuje umiejętność uwzględniania specyficznych wymagań zlecającego oraz innych ograniczeń projektowych dotyczących realizacji zadania (jak np. trudne warunki przestrzenne, ograniczenia materiałowe czy ekonomiczne)	P6S_UW P6S_UU
K_U11	posiada umiejętności w realizowaniu własnych działań artystycznych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji, emocjonalności i posiadanego warsztatu	P6S_UW P6S_UU
	<i>5) umiejętności werbalne:</i>	

K_U12	posiada umiejętności przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych, dotyczących zagadnień szczegółowych na temat działalności w różnych obszarach kultury, a zwłaszcza architektury	P6S_UK
K_U13	ma umiejętności językowe w zakresie architektury wnętrz i sztuk projektowych, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
	<i>6) umiejętności w zakresie publicznych prezentacji:</i>	
K_U14	zna formy zachowań związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań	P6S_UK
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE:</b>		
	<i>1) w aspekcie niezależności:</i>	
K_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się (studia drugiego i trzeciego stopnia, studia podyplomowe, kursy) – podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	P6S_UU P6S_KR
K_K02	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	P6S_UU P6S_KR
	<i>2) w aspekcie uwarunkowań psychologicznych:</i>	
K_K03	posiada umiejętność adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	P6S_KK
K_K04	jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	P6S_KK
K_K05	w sposób świadomy kontroluje swoje emocje i zachowanie	P6S_KK
K_K06	posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań projektowych, artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury	P6S_KK
K_K07	jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	P6S_KK
	<i>3) w zakresie komunikacji społecznej:</i>	
K_K08	umiejętnie komunikuje się w obrębie własnego środowiska i społeczności, przestrzega zasad etyki zawodowej i poszanowania różnorodności poglądów i kultur	P6S_KO P6S_KR

K_K09	posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych zadań projektowych oraz przy pracach organizacyjnych i artystycznych związanych z różnymi przedsięwzięciami kulturalnymi	P6S_KO P6S_KR
K_K10	w sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych, jak również własnych działań artystycznych	P6S_KO P6S_KR
K_K11	potrafi w sposób komunikatywny zaprezentować efekty pracy projektowej	P6S_KO P6S_KR
K_K12	posiada umiejętność efektywnego komunikowania się za pośrednictwem technologii informacyjnych	P6S_KO P6S_KR
K_K13	umie posługiwać się fachową terminologią z zakresu architektury wnętrz	P6S_KO P6S_KR
K_K14	umie posługiwać się podstawowymi pojęciami i zasadami z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	P6S_KO P6S_KR

objaśnienia oznaczeń:

kierunkowe efekty uczenia się (EKU):

- K6: kształcenie dla kierunku **architektura wnętrz i przestrzeń wirtualna**

- kategoria efektów:

W – wiedza,

U – umiejętności,

K – kompetencje społeczne;

- numer efektu kierunkowego w obrębie danej kategorii, zapisany w postaci dwóch cyfr arabskich (numery 1-9 są poprzedzone cyfrą 0)

- P6S\_WG – kod składnika opisu kwalifikacji dla poziomu 6 w charakterystykach drugiego stopnia Polskiej Ramy Kwalifikacji