

**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
	2) wiedza w zakresie zrozumienia kontekstu dyscyplin projektowych oraz artystycznych:	
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,	P6S_WG

	przestrzeni wirtualnej, obiektów czasowych, mebla i opakowań oraz jest świadom ich ciągłego rozwoju	
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
UMIEJĘTNOŚCI:		
	<i>1) umiejętności w zakresie ekspresji artystycznej:</i>	
K_U01	umie tworzyć i realizować własne koncepcje projektowe i artystyczne oraz dysponować umiejętnościami niezbędnymi 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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE:		
	<i>1) w aspekcie niezależności:</i>	
K_K01	rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego doskonalenia 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