

Załącznik nr 2 do Uchwały Senatu nr 76/26/k24-28

Senatu Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Program studiów

Kierunek: architektura wnętrz

Wydział: Sztuk Projektowych

Instytut: Architektury Wnętrz

Kierunek: architektura wnętrz

Poziom PRK: 7

Forma studiów: ogólnoakademicki

Tok studiów: od r. ak. 2026/27

Spis treści

1. Charakterystyka kierunku	3
2. Nauka, badania, infrastruktura	6
3. Program	7
4. Efekty uczenia się	9
5. Plany studiów	21

1. Charakterystyka kierunku

1.1 Informacje podstawowe

Nazwa kierunku studiów	architektura wnętrz
Poziom studiów <i>(studia pierwszego stopnia / studia drugiego stopnia / jednolite studia magisterskie)</i>	studia drugiego stopnia
Profil studiów	ogólnoakademicki
Uwzględnienie w programie studiów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela <i>(tak, obligatoryjnie / tak fakultatywnie / nie)</i>	nie
Forma lub formy studiów <i>stacjonarne /niestacjonarne</i>	stacjonarne
Tytuł zawodowy nadawany absolwentom <i>(licencjat / inżynier /magister / magister inżynier lub tytuł zawodowy równorzędny tym tytułom zgodnie z § 29-31 rozporządzenia Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 27 września 2018 r. w sprawie studiów (Dz. U. poz. 1861, z późn. zm.)</i>	studia drugiego stopnia – magister
Przewidywana liczba studentów (dla całego cyklu kształcenia) – 36 studentów	

1.2 przyporządkowanie kierunku do dziedzin oraz dyscyplin, do których odnoszą się efekty uczenia się

Dziedzina: *sztuka*; dyscyplina: *sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki*

1.3 Charakterystyka kierunku

Kierunek architektura wnętrz realizowany w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi opiera się na założeniach strategicznych uczelni, ukierunkowanych na aktywne uczestnictwo w przemianach współczesnej sztuki – zarówno w wymiarze krajowym, jak i międzynarodowym. Kształcenie koncentruje się na rozwijaniu kompetencji projektowych, artystycznych i badawczych, obejmujących architekturę wnętrz, wystawiennictwo, scenografię oraz przestrzenie wirtualne i działania performatywne, z uwzględnieniem nowych mediów i aktualnych trendów w projektowaniu. Program studiów jest stale modernizowany i dostosowywany do potrzeb rynku pracy oraz zmieniających się wymagań branży kreatywnej. Istotnym elementem kształcenia jest rozwój praktycznych umiejętności poprzez udział w warsztatach, projektach i praktykach realizowanych we współpracy z instytucjami kultury oraz przedsiębiorstwami. Dzięki temu studenci mają możliwość weryfikacji zdobytej wiedzy w realnych warunkach zawodowych.

Kierunek kładzie duży nacisk na jakość kształcenia, rozwój kompetencji społecznych oraz wykorzystanie nowoczesnych metod dydaktycznych, w tym nauczania zdalnego i hybrydowego. Promowane są również działania prospołeczne, proekologiczne oraz związane z dostępnością i ochroną dziedzictwa kulturowego w kontekście lokalnym i globalnym.

Proces dydaktyczny wspierany jest przez doświadczoną kadrę akademicką – praktyków i teoretyków reprezentujących różnorodne obszary sztuk plastycznych i projektowania. Ich dorobek artystyczny i naukowy przekłada się na wysoki poziom kształcenia oraz liczne sukcesy studentów i absolwentów.

Dodatkowym atutem kierunku jest otwartość na współpracę międzynarodową i mobilność studentów, co sprzyja wymianie doświadczeń oraz rozwijaniu kompetencji w środowisku globalnym.

1.4 Koncepcja kształcenia

Kształcenie na kierunku architektura wnętrz prowadzone jest na studiach drugiego stopnia. Kształcenie na poziomie studiów magisterskich uwzględnia uzyskanie pogłębionej wiedzy teoretycznej, ogólnej i specjalistycznej. Program studiów został podzielony na cztery moduły:

Moduł kształcenia ogólnego: przedmioty stanowiące bazę wiedzy i umiejętności dla wszystkich kierunków artystycznych/projektowych, takie jak: przedmioty propedeutycznego kształcenia plastycznego, lektorat języka obcego, ogólne kursy z zakresu historii sztuki oraz nauk humanistycznych.

Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty praktyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty charakterystyczne dla danego kierunku studiów.

Moduł teoretycznego kształcenia kierunkowego: przedmioty teoretyczne ściśle ukierunkowane na kształcenie w obszarze odpowiadającym założeniom kierunku, przedmioty teoretyczne unikalne dla danego kierunku.

Moduł kształcenia uzupełniającego: pozostałe wymagania programu studiów, np. szkolenia BHP, szkolenia informatyczne i szkolenie biblioteczne, wykłady monograficzne, możliwość wyboru dowolnego przedmiotu do wyboru z oferty pozostałych kierunków studiów.

Poszczególne moduły kształcenia pozwalają pogłębić wiedzę ogólną, zapewniają kształcenie kierunkowe, uzupełniają teoretyczne kształcenie kierunkowe oraz proponują kształcenie uzupełniające. Studenci, w drodze realizacji konkursowych, mają możliwość współpracy z przemysłem.

1.5 Cele kształcenia

Celem kształcenia na studiach drugiego stopnia jest przygotowanie absolwentów do wykonywania zawodu architekta wnętrz poprzez wyposażenie ich w kompleksową wiedzę, umiejętności praktyczne oraz kompetencje społeczne niezbędne do profesjonalnego projektowania różnorodnych przestrzeni o zróżnicowanym przeznaczeniu.

W trakcie studiów studenci rozwijają swoje zainteresowania i potencjał twórczy, łącząc wiedzę teoretyczną z praktyką projektową. Proces kształcenia opiera się na zajęciach praktycznych realizowanych w ramach autorskich programów pracowni projektowych oraz na zajęciach teoretycznych, które wspólnie kształtują kompetencje zawodowe przyszłych projektantów.

Studia stacjonarne drugiego stopnia na kierunku architektura wnętrz posiadają tak skonstruowany program, by podczas toku studiów słuchacze mogli rozwinąć swoje zainteresowania i poprzeć je zarówno wiedzą teoretyczną jak i umiejętnościami praktycznymi. Celem studiów jest wykształcenie architektów wnętrz dysponujących odpowiednią wiedzą i umiejętnościami niezbędnymi do profesjonalnego projektowania zróżnicowanych wnętrz o różnym przeznaczeniu, w tym mieszkalnych, biurowych, użyteczności publicznej, przestrzeni dla rozrywki i rekreacji, obiektów historycznych, przestrzeni publicznych, przestrzeni i obiektów wirtualnych dla nowych mediów.

Na studiach drugiego stopnia program jest poszerzany o wiedzę i bardziej złożone zagadnienia techniczne i realizację projektów wnętrz o większym zagadnieniu merytorycznym, w tym technicznym i technologicznym oraz problemach badawczych. Studenci mają możliwość uczestnictwa w wielu prestiżowych konkursach, które dają możliwość współpracy z branżowym rynkiem związanym z przyszłym zawodem poprzez realizowanie działań we współpracy z przemysłem.

Efektem kształcenia jest uzyskanie przez absolwenta kwalifikacji odpowiadających 7 poziomowi Polskiej Ramy Kwalifikacyjnej.

1.6 Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia kierunku

Proces kształcenia na poziomie studiów drugiego stopnia wyposaża absolwenta kierunku architektura wnętrz w gruntowną szeroką wiedzę i umiejętności w zakresie świadomego i odpowiedzialnego kształtowania najbliższego otoczenia człowieka, związanego z kreacją wnętrz budynków o różnych funkcjach, tworzenia plastycznych form użytkowych, architektury wystawienniczej, rzeźby kameralnej, iluminacji artystycznej i meblarstwa. Zna w szerokim zakresie współczesne dokonania w obszarze architektury, architektury wnętrz, sztuk plastycznych i wzornictwa i potrafi twórczo wykorzystywać posiadaną wiedzę do realizacji własnych projektów. Jest przygotowany do zespołowej i indywidualnej pracy projektowej oraz do podjęcia samodzielnej działalności projektowej w zawodzie architekta wnętrz zaspokajając świadomie potrzeby społeczno-gospodarcze na tym poziomie.

Utworzenie i rozwój kierunku architektura wnętrz wynika z rosnących potrzeb społeczno-gospodarczych związanych z dynamicznym rozwojem sektora kreatywnego, rynku projektowego oraz instytucji kultury. Współczesne otoczenie wymaga wysoko wykwalifikowanych specjalistów, którzy łączą kompetencje artystyczne z praktycznymi umiejętnościami projektowymi oraz potrafią funkcjonować w zmieniających się warunkach gospodarczych i technologicznych.

Strategia Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi oraz Instytutu Architektury Wnętrz zakłada ścisłą współpracę z otoczeniem społeczno-gospodarczym, co umożliwi bieżące dostosowywanie procesu kształcenia do potrzeb rynku pracy i oczekiwań pracodawców. Kontakty z instytucjami kultury, przedsiębiorstwami oraz organizacjami pozarządowymi – zarówno na poziomie regionalnym, krajowym, jak i międzynarodowym – pozwalają na identyfikację aktualnych trendów i zapotrzebowania na kompetencje projektowe.

Współpraca ta realizowana jest poprzez różnorodne inicjatywy, takie jak wystawy, konkursy, warsztaty, projekty artystyczne, staże i praktyki zawodowe. Dzięki nim studenci zdobywają doświadczenie w realnym środowisku pracy oraz rozwijają umiejętności odpowiadające potrzebom rynku. Zaangażowanie podmiotów reprezentujących zarówno sektor publiczny (instytucje kultury, ośrodki naukowe), jak i sektor prywatny (firmy i przedsiębiorstwa z branży projektowej i produkcyjnej) wskazuje na szerokie zapotrzebowanie na specjalistów w zakresie architektury wnętrz.

Dodatkowo funkcjonowanie Centrum Transferu Technologii wzmacnia współpracę uczelni z otoczeniem gospodarczym, umożliwiając efektywny przepływ wiedzy i wdrażanie innowacyjnych rozwiązań. Szczególna aktywność kierunku architektura wnętrz w tym zakresie potwierdza istotną rolę kierunku w odpowiadaniu na potrzeby rynku oraz w przygotowywaniu absolwentów do pracy w różnych sektorach gospodarki.

W konsekwencji kierunek architektura wnętrz stanowi odpowiedź na zapotrzebowanie społeczne i gospodarcze na kreatywnych, kompetentnych projektantów, zdolnych do współpracy z różnorodnymi podmiotami oraz realizacji projektów odpowiadających współczesnym wyzwaniom cywilizacyjnym i kulturowym.

1.7 Wskazanie zgodności efektów uczenia się z potrzebami społeczno-gospodarczymi

Wskazane efekty uczenia się kierunku architektura wnętrz są zgodne z potrzebami społeczno-gospodarczymi lokalnymi oraz globalnymi. Zgodność i ważność powyższych potrzeb to świadomość istnienia szerokich aspektów i skutków działalności projektowej, szczególnie jej wpływu na środowisko i związaną z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje, to projektowanie w sposób kreatywny, przedsiębiorczy, oryginalny, elastyczny, ale również krytyczny zmierzający do stałego rozwijania swoich umiejętności i ciągłe uczenie się. To również analiza, inspirowanie i organizowanie procesu uczenia się własnego oraz innych osób, którego celem jest dostrzeganie potrzeb ludzi i środowiska, poprzez dopełniania zmierzające do podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań dla potrzeb społeczno-gospodarczych na każdym możliwym poziomie.

1.8 Perspektywy zatrudnienia absolwentów

Absolwenci kierunku architektura wnętrz posiadają szerokie możliwości zatrudnienia zarówno w sektorze publicznym, jak i prywatnym, a także w ramach własnej działalności gospodarczej. Dzięki połączeniu wiedzy teoretycznej z umiejętnościami praktycznymi są przygotowani do samodzielnego prowadzenia działalności projektowej oraz pracy w zespołach interdyscyplinarnych.

Podstawowym obszarem zatrudnienia są pracownie projektowe, biura architektoniczne oraz firmy zajmujące się aranżacją wnętrz, gdzie absolwenci mogą realizować projekty przestrzeni mieszkalnych, komercyjnych, publicznych i wystawienniczych. Są również przygotowani do pracy jako niezależni projektanci, zakładając własne pracownie i oferując usługi w zakresie projektowania wnętrz, mebli czy elementów identyfikacji wizualnej.

Dzięki rozwijaniu kompetencji artystycznych i znajomości różnych mediów absolwenci znajdują zatrudnienie także w sektorze kultury – w muzeach, galeriach i domach kultury – gdzie mogą działać jako artyści, kuratorzy wystaw lub animatorzy kultury, realizując projekty artystyczne i edukacyjne.

Kierunek otwiera również możliwości pracy w branżach kreatywnych, takich jak reklama, media, wydawnictwa czy produkcja filmowa i telewizyjna. W tych obszarach cenione są umiejętności twórcze, wrażliwość estetyczna oraz zdolność do pracy z różnymi formami przekazu wizualnego.

Program kształcenia uwzględnia także zagadnienia związane ze scenografią, wzornictwem przemysłowym oraz projektowaniem przestrzeni wizualnych, co dodatkowo poszerza zakres potencjalnych ścieżek kariery. Przygotowanie do funkcjonowania w środowisku międzynarodowym oraz dostosowanie programu do potrzeb rynku pracy w Polsce i za granicą zwiększa konkurencyjność absolwentów i ich szanse na rozwój zawodowy w szeroko rozumianym sektorze projektowym i kreatywnym.

2. Nauka, badania, infrastruktura

2.1 Główne kierunki badań naukowych w jednostce

Działalność naukowa prowadzona w jednostce związanej z kierunkiem architektura wnętrz koncentruje się na szeroko rozumianej dziedzinie sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki, integrując badania naukowe z praktyką projektową i artystyczną. Badania te mają charakter interdyscyplinarny i obejmują zarówno zagadnienia teoretyczne, jak i działania twórcze, projektowe oraz eksperymentalne.

Do głównych kierunków badań należą obszary związane z architekturą wnętrz, architekturą, wzornictwem oraz sztukami wizualnymi, w tym malarstwem, rysunkiem, rzeźbą, scenografią i intermediami. Istotne miejsce zajmują również badania w zakresie grafiki artystycznej, obejmujące tradycyjne techniki druku (wypukłego, wklęsłego i płaskiego), jak i ich współczesne, eksperymentalne interpretacje.

Badania prowadzone są zarówno w formie projektów statutowych, jak i zadań horyzontalnych, a ich wyniki znajdują odzwierciedlenie w publikacjach naukowych, realizacjach artystycznych oraz działalności projektowej kadry. W latach 2016–2025 zrealizowano liczne projekty badawcze, co świadczy o wysokiej aktywności naukowej jednostki.

Ważnym kierunkiem badań jest także analiza zjawisk w obszarze nauk humanistycznych i społecznych, takich jak historia sztuki, teoria sztuki, literaturoznawstwo, językoznawstwo czy aspekty prawne związane z działalnością twórczą. Tak szerokie spektrum badawcze wynika z różnorodności kompetencji kadry akademickiej.

2.2 Związek badań naukowych z dydaktyką

Kluczową rolę odgrywa integracja badań naukowych z procesem dydaktycznym. Wyniki prowadzonych prac badawczych są wykorzystywane w kształceniu studentów, umożliwiając im poznawanie zarówno tradycyjnych technik artystycznych, jak i nowoczesnych metod twórczych. Współpraca z instytucjami kultury, galeriami oraz ośrodkami naukowymi sprzyja realizacji projektów badawczych i artystycznych oraz zapewnia dostęp do aktualnych trendów w sztuce.

Dzięki temu działalność naukowa jednostki przyczynia się do rozwoju innowacyjnych metod projektowych i dydaktycznych, wspierając twórczą innowacyjność oraz poszerzanie granic współczesnej sztuki i architektury wnętrz.

2.3 Opis infrastruktury niezbędnej do prowadzenia kształcenia

Sale i pomieszczenia dydaktyczne, wykorzystywane w ramach Instytutu Architektury Wnętrz mieszczą się w trzech budynkach na ul. Wojska Polskiego 121 w Łodzi oddalonych od siebie o kilkadziesiąt metrów. Studenci i pracownicy mają do dyspozycji

kilkadziesiąt odpowiednio wyposażonych, o zróżnicowanych metrażach pomieszczeń dydaktycznych, których łączna powierzchnia wynosi 3120,69 m². W budynku głównym mieści się większość pracowni i pomieszczeń, przypisanych kierunkowi architektura wnętrz oraz pomieszczeń wykorzystywanych przez kierunek. W budynku CPM mieści się Biblioteka z otwartym księgozbiorem, Kino 3D, czy sala komputerowa. W budynku Centrum Promocji Mody studenci korzystają ze znakomicie wyposażonej w profesjonalny sprzęt pracowni fotograficznej, oraz auli, gdzie odbywają zajęcia teoretyczne. Dodatkowo we wszystkich trzech budynkach znajduje się kilka galerii i przestrzeni wystawienniczych, gdzie studenci mają możliwość prezentacji swoich osiągnięć projektowych. Sale, specjalistyczne pracownie i warsztaty, pomieszczenia druku 3D pozwalają w pełni realizować programy dydaktyczne na studiach drugiego stopnia. Kierunek na bieżąco modernizuje oraz doposaża posiadane zasoby, co znacznie wpływa na komfort i jakość realizowanej dydaktyki oraz umożliwiło osiągnięcie efektów uczenia się, przygotowaniem do prowadzenia działalności naukowej, czy brania w niej udziału. Wszystkie sale wykładowe, w których odbywają się zajęcia dla studentów kierunku architektura wnętrz wyposażone są w stoły i krzesła w liczbie odpowiadającej liczebności grup studenckich. W każdej pracowni Instytutu znajduje się sprzęt i aparatura badawcza w zależności od jej przeznaczenia. Pracownia fotografii to w pełni wyposażone studio fotograficzne ze sprzętem najwyższej jakości. Sale wykładowe wyposażone są w telewizory o dużych przekątnych, rzutniki i ekrany w celu prezentacji materiałów audiowizualnych uzupełniających wykłady. Sale wyposażone są w zróżnicowany sprzęt audiowizualny, odpowiadający potrzebom dydaktycznym i wymogom poszczególnych pracowni. Specjalistyczne pracownie oraz sale pozwalają w pełni realizować programy dydaktyczne.

Studenci i pracownicy mają do dyspozycji odpowiednio wyposażone pomieszczenia dydaktyczne o zróżnicowanych metrażach, których łączna liczba i powierzchnia wynosi:

- 1) przypisana do kierunku: liczba 12, powierzchnia 703,05 m²
- 2) przypisana do innych kierunków lub przestrzeń wspólna: liczba: 22, powierzchnia 3114,23 m²

Biblioteka Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi jest usytuowana na parterze nowego budynku CNIŚ i pełni funkcję ogólnodostępnej biblioteki naukowej. Powierzchnia użytkowa biblioteki wynosi 599 m². Na pomieszczenia biblioteczne składają się: czytelnia z wolnym dostępem do wszystkich wydawnictw oraz magazyn zamknięty zbiorów bibliotecznych. Biblioteka ściśle współpracuje z mieszczącą się obok pracownią digitalizacji zbiorów. Zbiory są zabezpieczone elektronicznym systemem RFID. Zapewnione jest korzystanie z infrastruktury bibliotecznej zgodnie z przepisami BHP. Usługi biblioteczne są obsługiwane przez elektroniczny system biblioteczny Symphony.

Do dyspozycji czytelników są przygotowane stanowiska komputerowe do pracy własnej – komputery podłączone są do Internetu i mają dostęp do informacji o zasobach bibliotek krajowych i zagranicznych oraz do stron umożliwiających wyszukiwanie informacji. Ponadto biblioteka posiada skanery, umożliwiające kopiowanie dokumentów. Użytkownicy biblioteki mogą zwracać książki poza godzinami pracy biblioteki, korzystając z wrzutni znajdującej się w pobliżu wejścia do biblioteki. Na terenie biblioteki dostępny jest bezprzewodowy Internet. Biblioteka jest czynna w poniedziałki, wtorki, środy i czwartki w godz. 9.30-17.30, a w piątki w godz. 9.30 - 15.00. Na terenie biblioteki znajduje się Galeria Lektorium. Z przestrzeni wystawienniczej korzystają zarówno studenci jak i dydaktycy naszej uczelni. Prezentowane są tu również wystawy twórców spoza Akademii.

3. Program

3.1 Podstawowe informacje

Program studiów kierunku architektura wnętrz w Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi został opracowany zgodnie z aktualnymi standardami kształcenia w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki. Przyjęte treści programowe oraz ich dobór mają na celu wykształcenie kreatywnego absolwenta, potrafiącego samodzielnie i swobodnie działać w obszarach związanych ze sztukami projektowymi, artystycznymi, Treści programowe uwzględniają aktualny stan wiedzy i potrzeby jakie pojawiają się w obszarach, takich jak: realizacja projektów wnętrz o wysokiej jakości funkcjonalno-projektowej, ergonomicznej, technicznej, ekologicznej czy kreacji artystycznej polegającej na projektowaniu przestrzeni. Zagadnienia programowe poparte są szeroką wiedzą z zakresu teorii, zagadnień z obszaru architektury wnętrz, architektury, historii oraz współczesnej architektury i sztuki. Treści programowe skierowane są na rozwijanie kreatywności studenta w oparciu o wiedzę z zakresu kształcenia projektowego czy artystycznego ze świadomością różnorodnych aspektów konstrukcyjnych i technologicznych wynikających ze specyfiki architektury wnętrz.

Treści programowe uwzględniają aktualny stan wiedzy i potrzeby pojawiające się obecnie w wymienionych obszarach, takich jak nowe sposoby widzenia, myślenia, działania, zdolność myślenia krytycznego i symbolicznego, a także wspieranie i dążenie do zrozumienia i empatycznego zaangażowania w różnorodność kulturową oraz kwestie odbioru sztuki przez osoby z dysfunkcjami wzroku i słuchu.

Studenci kierunku architektura wnętrz uczą się twórczego wykorzystywania zdobytej wiedzy i umiejętności praktycznych w ramach realizacji kompleksowych projektów.

Treści programowe opracowane dla kierunku architektura wnętrz są zgodne z efektami uczenia się oraz z aktualnym stanem wiedzy w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Na studiach drugiego stopnia treści programowe odnoszą się do wiedzy, umiejętności i kompetencji w stopniu pogłębionym z naciskiem na samodzielne rozwiązywanie problemów. Studenci są przygotowani do kontynuacji kształcenia w Szkole Doktorskiej. Programy poszczególnych przedmiotów powstały w oparciu o założone efekty uczenia (zawarte w macierzy pokryć efektów uczenia oraz w sylabusach kartach przedmiotu).

3.2 Opis realizacji programu

Realizacja programu studiów na kierunku architektura wnętrz opiera się na zróżnicowanych i elastycznie dobieranych metodach kształcenia, dostosowanych do specyfiki przedmiotów, poziomu studiów oraz zakładanych efektów uczenia się. Dobór metod dydaktycznych uwzględnia również formy zajęć oraz liczebność grup studenckich, co pozwala na skuteczne osiągnięcie przez studentów wymaganych kompetencji.

Kluczową rolę w procesie kształcenia odgrywają zajęcia praktyczne, realizowane głównie w formie ćwiczeń w pracowniach projektowych oraz warsztatów. W początkowych etapach studiów mają one charakter pracy zespołowej, natomiast w dalszym toku kształcenia dominują indywidualne konsultacje i korekty projektowe. Bezpośredni kontakt z prowadzącym umożliwia indywidualizację procesu dydaktycznego oraz dostosowanie metod pracy do potrzeb i możliwości studentów. Warsztaty sprzyjają praktycznemu wykorzystaniu wiedzy i rozwijaniu umiejętności poprzez aktywne i angażujące formy pracy.

W ramach zajęć projektowych stosowane są różnorodne formy pracy, takie jak przeglądy prac, autoprezentacje, dyskusje i analizy projektowe. Weryfikacja efektów uczenia się odbywa się poprzez ocenę realizowanych projektów, a w przypadku przedmiotów teoretycznych – poprzez kolokwia, testy, prace pisemne oraz wypowiedzi ustne. Program studiów uzupełniają praktyki zawodowe, warsztaty, udział w konkursach, wystawach oraz projektach badawczych, co wzmacnia przygotowanie studentów do pracy zawodowej.

Zajęcia teoretyczne prowadzone są w formie wykładów audytoryjnych (także z wykorzystaniem prezentacji multimedialnych), konwersatoriów oraz ćwiczeń. Stosowane są metody aktywizujące, takie jak dyskusje czy analiza problemów, które wspierają rozwój krytycznego myślenia. Nauka języków obcych odbywa się z wykorzystaniem zróżnicowanych metod dydaktycznych, dostosowanych do poziomu zaawansowania studentów.

Istotnym elementem realizacji programu jest umiędzynarodowienie kształcenia – studenci mają możliwość uczestnictwa w programie Erasmus+, co sprzyja rozwijaniu kompetencji językowych i międzykulturowych.

Proces dydaktyczny uwzględnia najnowsze osiągnięcia w dziedzinie dydaktyki oraz aktualny stan wiedzy w obszarze sztuk plastycznych. Kadra akademicka indywidualizuje metody kształcenia, wspierając rozwój potencjału twórczego studentów oraz ich samodzielność. Studia mają w dużej mierze charakter zindywidualizowany i opierają się na partnerskiej relacji między nauczycielem a studentem, co sprzyja osiągnięciu efektów uczenia się oraz przygotowaniu do realizacji pracy dyplomowej i przyszłej działalności zawodowej.

3.3 Liczba punktów ECTS i liczba godzin zajęć

Dla poziomu 7

konieczna do ukończenia studiów liczba punktów ECTS	119
w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia, a także w trakcie pracy samodzielnej	119
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z zakresu nauki języków obcych	5
którą student musi uzyskać w ramach modułów realizowanych w formie fakultatywnej	66

którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych	-
którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	15

Drugi stopień studiów trwa 2 lata (4 semestry), co daje w toku studiów łączną liczbę godzin w ilości 1515. Po ukończeniu studiów drugiego stopnia oraz egzaminie dyplomowym pracy magisterskiej, student uzyskuje tytuł magistra.

Na studiach drugiego stopnia liczba ECTS, przewidziana w planie studiów do uzyskania kwalifikacji odpowiadającej poziomowi kształcenia podana przez jednostkę wynosi 119. Program studiów architektura wnętrz drugiego stopnia spełnia warunek konieczny dla profilu ogólnoakademickiego jakim jest minimum 50% punktów ECTS realizowanych w ramach zajęć związanych z prowadzoną w uczelni działalnością naukową/artystyczną: 14 przedmiotów obejmujących 104 punktów ECTS, czyli 87,40 % ogólnej liczby punktów ECTS, zapewnia studentom zrównoważony rozwój poprzez właściwe wyważenie zajęć o charakterze artystycznym i teoretycznym.

3.4 Praktyki zawodowe

Praktyki zawodowe dla studentów studiów drugiego stopnia nie są przewidziane w programie nauczania.

3.5 Ukończenie studiów

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

Warunkami ukończenia studiów są:

Zdobycie liczby punktów ECTS wymaganych do zrealizowania programu studiów.

Złożenie i obrona egzaminu dyplomowego magisterskiego. Praca dyplomowa składa się z projektu praktycznego i opisu do projektu. Praca dyplomowa podlega zrecenzowaniu.

4 . Efekty uczenia się

4.1 Opis zakładanych efektów uczenia się dla kierunku architektura wnętrz, stacjonarne studia II stopnia

Jednostka prowadząca kierunek	<i>Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi Wydział Sztuk Projektowych</i>
Nazwa kierunku	<i>architektura wnętrz</i>
Poziom kształcenia i typ studiów	<i>stacjonarne studia drugiego stopnia (4 semestry)</i>
Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji	<i>poziom 7</i>
Profil kształcenia	<i>ogólnoakademicki</i>
Dziedzina	<i>sztuki</i>
Dyscyplina	<i>sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki</i>

Opis zakładanych efektów uczenia się jest zgodny z charakterystykami drugiego stopnia dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji dla dziedziny sztuki, określonymi w rozporządzeniu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego z dnia 14 listopada 2018 r. w sprawie charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji (Dz. U. 2018 poz. 2218).

Kod efektu uczenia się	Kategoria / treść efektu uczenia się	Odniesienie do kodu składnika opisu PRK
WIEDZA Po ukończeniu studiów absolwent:		
AW4_W01	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą metod realizacji projektów z zakresu architektury wnętrz, ze szczególnym uwzględnieniem modyfikowania, kreowania, porządkowania przestrzeni w strukturach obiektów istniejących, historycznych i nowo projektowanych, a także projektów interdyscyplinarnych	P7S_WG
AW4_W02	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą warsztatu plastycznego oraz środków ekspresji plastycznej na polu projektowania wnętrz i wystawiennictwa	P7S_WG
AW4_W03	zna w szerokim zakresie historię sztuk plastycznych, architektury i architektury wnętrz, oraz publikacje, w których prezentowane są wyżej wymienione zagadnienia	P7S_WG
AW4_W04	zna w szerokim zakresie współczesne dokonania w obszarze architektury, architektury wnętrz, sztuk plastycznych i wzornictwa i potrafi twórczo wykorzystywać posiadaną wiedzę do realizacji własnych projektów	P7S_WG
AW4_W05	rozumie w stopniu pogłębionym wpływ technologii, konstrukcji oraz uwarunkowań rynkowych i stylistycznych na formę projektowanego wnętrza	P7S_WG
AW4_W06	rozumie w stopniu pogłębionym istotę wpływu otoczenia i dynamikę zmian w kontekście zagadnień społecznych oraz ich znaczenie dla formy projektowanego wnętrza	P7S_WG
AW4_W07	ma pogłębioną wiedzę dotyczącą technologii, zasad konstrukcji oraz materiałów używanych w projektowaniu i realizowaniu wnętrz oraz innymi zagadnieniami związanymi z infrastrukturą techniczną obiektu	P7S_WG
AW4_W08	Dysponuje pogłębioną i ugruntowaną wiedzą dotyczącą technologii stosowanych w architekturze wnętrz; potrafi analizować i interpretować kierunki rozwoju technologicznego w projektowaniu wnętrz, ze szczególnym uwzględnieniem budownictwa, procesów realizacyjnych, materiałoznawstwa, ergonomii oraz systemów oświetleniowych.	P7S_WG
AW4_W09	potrafi realizować złożone opracowania projektowe o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy merytorycznej związanej ze studiowaną dziedziną	P7S_WG
AW4_W10	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą teoretycznych podstaw zawodu architekta wnętrz, obejmującą zagadnienia estetyki, kompozycji, historii i teorii architektury wnętrz, ergonomii, materiałoznawstwa, technologii oraz aspektów społecznych i kulturowych; rozumie, jak te elementy kształtują praktyczne działania projektowe i wpływają na podejmowane decyzje w procesie projektowania.	P7S_WG
AW4_W11	rozumie wartość swobody i niezależności artystycznej stanowiącej źródło unikalności aktu kreacji	P7S_WG

AW4_W12	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania trójwymiarowego (3-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowania wnętrz	P7S_WG
AW4_W13	posiada pogłębioną wiedzę dotyczącą stosowania oprogramowania wektorowego i bitmapowego (2-D) - jako elementu wspomagającego proces projektowy	P7S_WG
AW4_W14	Posiada pogłębioną i uporządkowaną wiedzę dotyczącą aspektów formalno-prawnych wykonywania zawodu architekta wnętrz, w tym w szczególności przepisów prawa budowlanego oraz powiązanych regulacji branżowych; rozumie ich złożone uwarunkowania, zakres odpowiedzialności zawodowej oraz konsekwencje prawne podejmowanych decyzji projektowych i realizacyjnych.	P7S_WG
AW4_W15	zna złożoności ekonomicznych, prawnych i etycznych uwarunkowań wykonywania zawodu architekta wnętrz, zna zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz rozumie ich konsekwencje dla prowadzenia projektów, realizacji inwestycji i zarządzania własną praktyką zawodową.	P7S_WK
AW4_W16	zna mechanizmy tworzenia i rozwoju przedsiębiorstwa w obszarze architektury wnętrz, zna podstawowe zasady zarządzania, finansowania i strategicznego podejmowania decyzji oraz rozumie ich znaczenie dla prowadzenia własnej działalności zawodowej.	P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI Po ukończeniu studiów absolwent potrafi:		
AW4_U01	Potrafi tworzyć oryginalne projekty odzwierciedlające jego bogatą osobowość artystyczną	P7S_UW P7S_UU
AW4_U02	Potrafi realizować własne koncepcje projektów architektury wnętrz, wystawiennictwa i rewitalizacji zabytków	P7S_UW P7S_UU
AW4_U03	Potrafi podejmować autonomiczne decyzje w obszarze projektowania i realizowania architektury wnętrz	P7S_UW P7S_UU
AW4_U04	Potrafi generować autorskie koncepcje projektowe o wysokiej wartości estetycznej, oparte na świadomym kształtowaniu kompozycji, proporcji, relacji przestrzennych, światła, koloru, faktury i materiału, z zachowaniem spójności stylistycznej oraz adekwatności do kontekstu funkcjonalnego i kulturowego.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U05	Potrafi realizować projekty świadomy ich znaczenia i wpływu jaki wywierają one na społeczeństwo	P7S_UW P7S_UU
AW4_U06	Potrafi analizować i krytycznie oceniać aspekty prawne regulujące proces projektowy, w szczególności przepisy dotyczące procesu inwestycyjno-budowlanego, odpowiedzialności zawodowej, ochrony własności intelektualnej oraz procedur administracyjnych, uwzględniając ich wpływ na podejmowane decyzje projektowe.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U07*	Potrafi współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych lub/i podejmować wiodącą rolę w takich zespołach sprawnie negocjując kompromisy i integrując perspektywy różnych interesariuszy w celu podnoszenia jakości i innowacyjności rozwiązań projektowych.	P7S_UW P7S_UU P7S_UO
AW4_U08	Potrafi kontynuować rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych koncepcji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji artystycznych zgodnie ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością	P7S_UW P7S_UU

AW4_U09	wykorzystywać wzorce leżące u podstaw kreacji artystycznej, umożliwiające swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej	P7S_UW P7S_UU
AW4_U10	Potrafi przygotować rozbudowane prace pisemne i wystąpienia ustne, dotyczące zagadnień szczegółowych związanych ze studiowanym kierunkiem studiów z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych, a także różnych źródeł	P7S_UK
AW4_U11	Potrafi wypowiadać się w języku obcym z uwzględnieniem słownictwa zawodowego z zakresu architektury wnętrz i historii sztuki zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B-2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7S_UW P7S_UU P7S_UK
AW4_U12	Potrafi w sposób odpowiedzialny podchodzić do publicznych wystąpień związanych z prezentacjami własnych projektów	P7S_UK
AW4_U13	Potrafi planować i przeprowadzać eksperymenty, w tym pomiary i symulacje komputerowe, interpretować uzyskane wyniki i wyciągać wnioski	P7S_UW P7S_UU
AW4_U14	Potrafi przy formułowaniu i rozwiązywaniu zadań projektowych - integrować wiedzę z zakresu dziedzin nauki i dyscyplin naukowych, właściwych dla studiowanego kierunku studiów oraz zastosować podejście systemowe, uwzględniające także aspekty pozatechniczne	P7S_UW P7S_UU
AW4_U15	Potrafi dokonywać wstępnej analizy ekonomicznej podejmowanych działań projektowych, uwzględniając koszty realizacyjne, koszty eksploatacyjne, opłacalność przyjętych rozwiązań oraz ich wpływ na budżet inwestycji.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U16	Potrafi dobierać i krytycznie oceniać metody oraz narzędzia projektowe, rozpoznając ich ograniczenia, a także stosować i rozwijać nowe podejścia w rozwiązywaniu złożonych i nietypowych zadań projektowych, w tym o charakterze badawczym.	P7S_UW P7S_UU
AW4_U17	Potrafi interpretować i świadomie stosować normy oraz standardy właściwe dla architektury wnętrz, uwzględniając ich znaczenie dla jakości, bezpieczeństwa, ergonomii i zgodności realizacji projektowej z obowiązującymi przepisami.	P7S_UW P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE Po ukończeniu studiów absolwent jest gotów do:		
AW4_S01	stałego rozwijania swoich umiejętności i ciągłego uczenia się przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	P7S_KR
AW4_S02	samodzielnego integrowania nabytej wiedzy oraz podejmowania w zorganizowany sposób nowych i kompleksowych działań, także w warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji	P7S_KR
AW4_S03	tego aby w sposób świadomy oraz poparty doświadczeniem wykorzystywać w różnych sytuacjach mechanizmy psychologiczne wspomagające podejmowane działania	P7S_KK
AW4_S04	jest zdolny do pogłębionej, krytycznej i refleksyjnej oceny własnej pracy projektowej, prac osób trzecich oraz otoczenia projektowego; formułuje merytoryczne wnioski i argumenty, uwzględniając uwarunkowania estetyczne, funkcjonalne, technologiczne i społeczne.	P7S_KO
AW4_S05	rozumienia ważności pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej, w tym jej wpływu na środowisko, i związanej z tym odpowiedzialności za podejmowane decyzje	P7S_KO

AW4_S06	Potrafi myśleć i działać w sposób twórczy oraz przedsiębiorczy, generując oryginalne rozwiązania projektowe, inicjując nowe koncepcje i świadomie podejmując decyzje sprzyjające innowacyjności i efektywności działań.	P7S_KK
---------	---	--------

4.1 Zajęcia wraz z przypisaniem do nich efektów uczenia się i treści programowych

nazwa przedmiotu	efekty uczenia się	treści programowe	sposoby weryfikacji efektów uczenia się
Język obcy	AW4_W03; AW4_U11; AW4_S01;	Prezentowanie przez studentów zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem Rozmowa na temat filmów związanych tematycznie ze sztuką oraz kierunkiem studiów Rozmowa na temat artykułów dotyczących sztuki oraz zagadnień związanych z kierunkiem studiów Wypowiedź ustna, aprobująca lub krytyczna, odnosząca się do tematów poruszanych na zajęciach Tematyka i słownictwo specjalistyczne właściwe dla historii sztuki oraz studiowanego kierunku	zaliczenie z oceną
Zagadnienia sztuki aktualnej	AW4_W02; AW4_W03; AW4_U05; AW4_U10;AW4_S01; AW4_S04	Zgodnie ze wskazanymi celami wykładu, prezentuje on zróżnicowanie aktualnych praktyk artystycznych, ich intermedialność, multimedialność i transdyscyplinarność. Charakteryzuje najważniejsze tendencje współczesnej sztuki, prezentuje wybrane, ważne dla tego pola wystawy, oraz analizuje twórczość wybranych artystek i artystów.	zaliczenie
Fotografia	AW4_W11; AW4_U09; AW4_S04;	Zajęcia koncentrują się wokół dialogu pomiędzy autorskim sposobem obrazowania a tradycją obrazowania fotograficznego. Studenci odnoszą się w swoich działaniach twórczych zarówno do osobistych doświadczeń jak i zjawisk współczesności, interpretując je za pomocą fotografii. Forma realizacji tematów pozostaje otwarta także na działania wykraczające poza klasyczne granice medium. Charakter realizowanych tematów i ćwiczeń prowokuje do wnikliwej i krytycznej analizy zjawisk rzeczywistości, a następnie prowadzi do ich kreatywnego przepracowania w procesie konceptualizacji i tworzenia wizualnych narracji.	zaliczenie z oceną
Działania artystyczne dla krajobrazu	AW4_W01; AW4_W04; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U08; AW4_U09; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06; AW4_S07;	Realizacja dwóch projektów osadzonych w kontekście rewitalizacji miejskiej Łodzi: projekt zadaszania jako autorskiej interwencji architektonicznej oraz koncepcję zagospodarowania podwórka opracowywaną we współpracy z Urzędem Miasta — rozwijając umiejętność tworzenia niestandardowych rozwiązań przestrzennych w odpowiedzi na realne potrzeby społeczne i miejskie. Oba projekty kształtują kreatywne i autorskie odejście do przestrzeni, łącząc wrażliwość artystyczną z myśleniem projektowym zakorzenionym w konkretnym miejscu i kontekście urbanistycznym.	zaliczenie z oceną
Modelowanie projektów architektonicznych w druku 3D	AW4_W08; AW4_U08; AW4_S01;	Studenci uczą się przygotowywania modeli 3D do produkcji — rozwijając umiejętność świadomego projektowania z uwzględnieniem wymogów technologicznych wybranej metody fabrykacji. Efektem zajęć jest autorski projekt pawilonu wolnostojącego z konstrukcją lub elementu wnętrza, zrealizowany jako fizyczny model wykonany z użyciem nowych technologii wytwarzania.	zaliczenie z oceną

Scenografia w projektowaniu architektury wewnątrz	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U07; AW4_U08; AW4_U12; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S03; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Przeanalizowanie wybranej realizacji scenograficznej, teatralnej i filmowej. Zaprojektowanie obiektu przestrzennego – temat, „rekwizyt scenograficzny dla Króla i Błazna”. I grupa – Zaprojektowanie scenografii do przestrzeni telewizyjnej inspirując się wybranym utworem literackim. II grupa – Zaprojektowanie scenografii do wybranej sceny Teatru Telewizji pt. „Matka odchodzi” w adaptacji Przemysława Stippa. Współpraca z VP3 w Łodzi. III grupa - Zaprojektowanie scenografii do studia telewizyjnego w programie ximmetry. Współpraca z TVP3 w Łodzi.	zaliczenie z oceną
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Poznanie specyfiki wnętrz rozrywkowych i rekreacyjnych — zasady kształtowania przestrzeni pod kątem doświadczenia użytkownika, przepływu ruchu, akustyki, oświetlenia i wymogów technicznych — analizując wybrane realizacje obiektów astronomicznych, fitness i rekreacyjnych. Efektem zajęć jest projekt koncepcyjny wnętrza o prostszej strukturze funkcjonalnej, np. klubu fitness lub kawiarni rozrywkowej, z uwzględnieniem podstawowych norm i przepisów branżowych.	zaliczenie z oceną
Pracownia projektowania wewnątrz w obiektach historycznych	AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U04; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Przeprowadzenie inwentaryzacji i analizy wybranego obiektu historycznego — identyfikując wartościowe elementy oryginalnego wyposażenia, specyfikę miejsca i jego tożsamość kulturową — jako podstawę do opracowania koncepcji adaptacji wnętrza mieszkalnego na nową funkcję. Projekt realizowany jest na poziomie koncepcyjnym, z uwzględnieniem zasad kompozycji, kolorystyki i oświetlenia historycznego wnętrza	zaliczenie z oceną
Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W03; AW4_W05; AW4_W06; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U06; AW4_U08; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	Poznaną specyfiki projektowania w dużej skali — od wnętrza urbanistycznego po obiekt kubaturowy — analizując kontekstu miejskiego. Efektem zajęć jest projekt koncepcyjny przestrzeni publicznej o średniej skali/instalacja, kształtowanej w oparciu o świadomy układ funkcjonalny wyprowadzony z analizy kontekstu architektonicznego i urbanistycznego np. forma ekspozycyjna, wyposażona w elementy multimedialne.	zaliczenie z oceną
Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W08; AW4_W12; AW4_W13; AW4_U12; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S02;	Projekt narracyjnej struktury lokacji do gry komputerowej z uwzględnieniem obszarów mikronarracji oraz doбором technologii i techniki prezentacji finalnego opracowania	zaliczenie z oceną

Współczesna kultura materialna	AW4_W03; AW4_W06; AW4_U10; AW4_S02;	Celem zajęć jest pogłębienie refleksji i wiedzy o designie, jako wielowymiarowym, wieloaspektowym zjawisku kształtującym współczesną ramę kulturową. Szczególny nacisk położony jest na zaakcentowanie poszerzonego pola designu, rozumienie mechanizmów kulturowych wpływających na redefinicję współczesnego projektowania. Zajęcia prowadzone są w czterech modułach: Design, zmiana pola projektowania, zagadnienia terminologiczno-problemowe Nowoczesność i ponowoczesność. Modernizm i postmodernizm Kierunek miasto. Design w przestrzeni zurbanizowanej Współczesna kultura materialna, wybrane problemy designu współczesnego.	egzamin
Język obcy	AW4_W03; AW4_U11; AW4_S01;	Prezentowanie przez studentów zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem Rozmowa na temat filmów związanych tematycznie ze sztuką oraz kierunkiem studiów Rozmowa na temat artykułów dotyczących sztuki oraz zagadnień związanych z kierunkiem studiów Wypowiedź ustna, aprobująca lub krytyczna, odnosząca się do tematów poruszanych na zajęciach Tematyka i słownictwo specjalistyczne właściwe dla historii sztuki oraz studiowanego kierunku	zaliczenie
Język obcy - egzamin B2+	AW4_U11	Prezentowanie przez studentów zagadnień związanych ze studiowanym kierunkiem. Rozmowa na temat filmów związanych tematycznie ze sztuką oraz kierunkiem studiów Rozmowa na temat artykułów dotyczących sztuki oraz zagadnień związanych z kierunkiem studiów Wypowiedź ustna, aprobująca lub krytyczna, odnosząca się do tematów poruszanych na zajęciach Tematyka i słownictwo specjalistyczne właściwe dla historii sztuki oraz studiowanego kierunku	egzamin
Ochrona własności intelektualnej	AW4_W14; AW4_U17;	Prawo autorskie jako jeden z elementów systemu ochrony własności intelektualnej, ochrona wizerunku, szczegółowe zagadnienia z zagadnienia prawa autorskiego, pomysł, patent, wynalazek, wzór użytkowy, znak towarowy, inne przedmioty ochrony, mechanizmy uzyskiwania adekwatnej ochrony własności intelektualnej dla efektów pracy twórczej.	zaliczenie
Zagadnienia sztuki aktualnej	AW4_W02; AW4_W03; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U05; AW4_U10; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05;	W zgodzie z określonymi celami wykładu ukazane zostaje zróżnicowanie współczesnych praktyk artystycznych, ze szczególnym uwzględnieniem ich intermedialnego, multimedialnego oraz transdyscyplinarnego charakteru. Wykład podejmuje analizę kluczowych tendencji dominujących we współczesnej sztuce, prezentuje wybrane, istotne dla tego obszaru ekspozycje oraz dokonuje szczegółowego omówienia twórczości wybranych artystek i artystów.	egzamin
Fotografia	AW4_W11; AW4_U09; AW4_S04;	Realizacja projektu fotograficznego w oparciu o pogłębioną wiedzę zdobytą na wykładach i z poprzedniego semestru. Charakter realizowanych tematów i ćwiczeń prowokuje do wnikliwej i krytycznej analizy zjawisk rzeczywistości, a następnie prowadzi do ich kreatywnego przepracowania w procesie konceptualizacji i tworzenia wizualnych narracji.	zaliczenie z oceną
Działania artystyczne dla krajobrazu	AW4_W01; AW4_W04; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U08; AW4_U09; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06; AW4_S07;	Realizacja dwóch zadań rozwijających umiejętność przekraczania granic między przedmiotem użytkowym a dziełem sztuki: pierwsze polega na twórczym przekształceniu wybranego obiektu codziennego użytku w autonomiczną instalację artystyczną, drugie — na zaprojektowaniu ekologicznej instalacji w wybranej przez studenta przestrzeni miejskiej Łodzi. Oba projekty wymagają wiadomego odniesienia do kontekstu miejsca, wartości ekologicznych i narracji artystycznej, kształtując dojrzałą postawę twórczą charakterystyczną dla studiów drugiego stopnia.	egzamin

Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - komunikacja wizualna/intermedia	AW4_W09; AW4_W11; AW4_W13; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U08; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06;	Program obejmuje wiedzę z szerokiej gamy zagadnień związanych z projektowaniem graficznym, z jakimi w swojej karierze może się spotkać projektant wnętrz. Materiał przedstawiony studentom zawiera praktyczne i techniczne informacje niezbędne do prawidłowego wykonania ćwiczeń. Ćwiczenia służą nauce utrzymania jednolitej linii projektowej w różnych mediach, analizie gradacji informacji i kompozycji elementów graficznych. Studenci przygotowują projekty portfolio, prezentacji z animacjami i prostej strony internetowej.	zaliczenie z oceną
Mebel unikatowy w architekturze	AW4_W02; AW4_W12; AW4_U04; AW4_U13; AW4_U17; AW4_S05; AW4_S06;	Projekt autorskiego mebla wielofunkcyjnego inspirowany nieoczywistym źródłem formalnym — logotypem, obiektem codziennego użytku lub zjawiskiem wizualnym — rozwijając umiejętność świadomego przekształcania inspiracji w spójną koncepcję projektową. Na poziomie studiów drugiego stopnia projekt wymaga pogłębionego opracowania technicznego: obszaru mechanizmów, elementów łączących i technologii produkcji, z uwzględnieniem wielofunkcyjności jako głównego generatora formy.	zaliczenie z oceną
Oświetlenie	AW4_W07; AW4_W08; AW4_U05; AW4_U08; AW4_U17; AW4_S01; AW4_S05;	Podstawowe wiadomości z zakresu źródeł światła, jego przeznaczenia i właściwości stosowania, nie tylko zakresie koniecznym do spełnienia podstawowych wymagań ergonomicznych ale również w odniesieniu i aspektach psychomotorycznych.	zaliczenie
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W05; AW4_W06; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U04; AW4_U07; AW4_U08; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	Przeanalizowanie wybranej realizacji scenograficznej, teatralnej i telewizyjnej. Zaprojektowanie obiektu przestrzennego - temat "Rekwizyt dla Króla i Błazna". Zaprojektowanie scenografii telewizyjnej do teledysku, filmu, reklamy na podstawie utworu literackiego; utwór, scenariusz, tekst piosenki	egzamin
Projektowanie detalu architektonicznego	AW4_W08; AW4_U08; AW4_S01;	Pogłębienie kompetencji w zakresie projektowania detalu architektonicznego i wnętrzarskiego, rozwijając umiejętność precyzyjnego opracowania formy, połączeń materiałowych i technologii wykonania z wykorzystaniem cyfrowych narzędzi projektowania parametrycznego oraz fabrykacji i druku 3D. Efektem zajęć jest projekt autorskiego detalu — element meblowego, okładziny, poręczy — zrealizowany jako fizyczny prototyp lub model wykonawczy.	zaliczenie z oceną
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_W08; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Studenci mierzą się z bardziej złożonym programowo obiektem — centrum rekreacyjnym, spa lub wielofunkcyjnym venue — rozwijając umiejętność koordynacji rozbudowanego programu funkcjonalnego, instalacji specjalistycznych oraz doboru materiałów wykończeniowych odpornych na intensywną eksploatację. projekt obejmuje pełną dokumentację techniczną oraz uwzględnienie aspektów ekonomicznych przy podejmowanych decyzjach projektowych.	egzamin

<p>Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych</p>	<p>AW4_W01; AW4_W04; AW4_W06; AW4_U01; AW4_U03; AW4_U05; AW4_S01; AW4_S06;</p>	<p>Wykonanie szczegółowej inwentaryzacji wybranego obiektu historycznego, ze szczególnym uwzględnieniem jego oryginalnych elementów wyposażenia. Analiza specyfiki miejsca oraz jego kulturowej i przestrzennej tożsamość jako kluczowy kontekst projektowy. Na podstawie zebranych danych opracowanie koncepcji adaptacji wnętrza mieszkalnego do nowej funkcji, zachowując szacunek dla historycznego charakteru obiektu. Projekt rozwijany na poziomie koncepcyjnym, wykorzystując zasady kompozycji, świadomej kolorystyki oraz historycznie adekwatnego oświetlenia. Efektem pracy jest spójna, interdyscyplinarna propozycja współczesnego wykorzystania przestrzeni, harmonijnie łącząca walory zabytkowe z aktualnymi potrzebami użytkowymi</p>	<p>egzamin</p>
<p>Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych</p>	<p>AW4_W01; AW4_W03; AW4_W05; AW4_W06; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U05; AW4_U06; AW4_U08; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;</p>	<p>Realizacja multidyscyplinarnego projektu wielkopowierzchniowej przestrzeni na przykładzie procesów rewitalizacyjnych łodzi: podwórek, parków kieszonkowych i przestrzeni publicznych. Projekt wymaga szczegółowego opracowania detalu architektonicznego oraz konsekwentnego prowadzenia relacji wnętrze–zewnątrze jako głównego generatora rozwiązań funkcjonalnych i formalnych.</p>	<p>egzamin</p>
<p>Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier</p>	<p>AW4_W05; AW4_W11; AW4_U05; AW4_U13; AW4_S03;</p>	<p>Opracowanie obiektu wzorniczego dedykowanego przestrzeni uniwersum gry wideo lub autorskiej wizji z uwzględnieniem zawartości narracyjnej oraz materiałami pokrewnymi definiującymi wartość intelektualną projektu.</p>	<p>egzamin</p>
<p>Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni - komunikacja wizualna/intermedia</p>	<p>AW4_W09; AW4_W11; AW4_W13; AW4_U01; AW4_U04; AW4_U08; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S06;</p>	<p>Program obejmuje zagadnienia teoretyczne i praktyczne związane z projektowaniem graficznym w kontekście profesjonalnej działalności projektanta wnętrz. Przekazywane treści obejmują usystematyzowaną wiedzę techniczną niezbędną do poprawnego realizowania zadań projektowych. Ćwiczenia ukierunkowane są na rozwijanie umiejętności kształtowania spójnej i świadomej identyfikacji wizualnej w różnych mediach, analizę hierarchii informacji oraz zasad kompozycji elementów graficznych. W ramach zajęć studenci opracowują elementy identyfikacji wizualnej własnej pracowni: projekty logo, wizytówek, papieru firmowego, gadżetu.</p>	<p>egzamin</p>
<p>Mebel unikatowy w architekturze</p>	<p>AW4_W02; AW4_W12; AW4_U04; AW4_U13; AW4_U17; AW4_S05; AW4_S06;</p>	<p>Projektują autorski mebla wielofunkcyjnego w ścisłym odniesieniu do konkretnego kontekstu architektonicznego lub wnętrzarskiego — analizując przestrzeń, użytkownika i sposób użytkowania jako punkt wyjścia do decyzji projektowych. Projekt obejmuje pełne opracowanie techniczne mechanizmów i połączeń materiałowych oraz dokumentację wykonawczą, traktując mebel jako integralne narzędzie kształtowania przestrzeni, a nie autonomiczny obiekt.</p>	<p>egzamin</p>
<p>Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz</p>	<p>AW4_W01; AW4_W02; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U04; AW4_U09; AW4_S02; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;</p>	<p>Zaprojektowanie scenografii teatralnej do wybranego utworu Williama Szekspira. Realizacja i wykonanie makiety do projektu</p>	<p>egzamin</p>

Projektowanie detalu architektonicznego	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W07; AW4_W11; AW4_W12; AW4_W13; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U04; AW4_U07; AW4_U08; AW4_U09; AW4_U12; AW4_U14; AW4_U15; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S03; AW4_S06;	<p>Studenci realizują jeden z dwóch zaawansowanych projektów: instalację architektoniczną przeznaczoną na Light Move Festival — łączącą detal, światło i przestrzeń w spójne doświadczenie artystyczne — albo serię powiązanych formalnie i materiałowo detali wnętrzarskich tworzących kompletny system projektowy.</p>	zaliczenie z oceną
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_W08; AW4_W15; AW4_W16; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	<p>Studenci realizują kompleksowy projekt wnętrza obiektu rozrywkowego — wymagający integracji wiedzy z zakresu ergonomii, przepisów technicznych i przepisów przeciwpożarowych. Projekt zakłada opracowanie pełnej dokumentacji wykonawczej wraz z detalami technicznymi, stanowiąc syntetyczne podsumowanie kompetencji zdobytych w toku całego przedmiotu. Dodatkowo studenci podczas dyskusji projektowych zdobywają wiedzę na temat prowadzenia działalności i realizowania profesjonalnych projektów w tej branży.</p>	egzamin
Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W01; AW4_W03; AW4_W05; AW4_W09; AW4_W15; AW4_W16; AW4_U02; AW4_U05; AW4_U09; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	<p>Studenci realizują kompleksowy projekt adaptacji obiektu historycznego na lokal gastronomiczny — najtrudniejszy typologicznie ze względu na rygorystyczne wymagania sanitarne, technologiczne i przeciwpożarowe — integrując wiedzę techniczną z twórczym wykorzystaniem walorów historycznego wnętrza. Projekt prowadzony jest zgodnie z profesjonalnymi standardami praktyki projektowej, obejmując pełną dokumentację wykonawczą, nowoczesne technologie wykończenia i prezentację koncepcji w formie rysunku technicznego oraz modelu przestrzennego. W ramach dyskusji projektowych student zdobywa praktyczną wiedzę na temat prowadzenia własnej działalności gospodarczej i związanych z tym aspektów finansowych i prawnych.</p>	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W03; AW4_W04; AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_W09; AW4_W10; AW4_W11; AW4_W12; AW4_W13; AW4_W14; AW4_W15; AW4_W16;	<p>Studenci przeprowadzają pogłębioną analizę kontekstu urbanistycznego, historycznego i społecznego wybranej lokalizacji miejskiej, traktując ją jako punkt wyjścia do świadomych decyzji projektowych w skali wielkopowierzchniowego obiektu użyteczności publicznej. Projekt prowadzony jest zgodnie z profesjonalnymi standardami praktyki architektonicznej: od briefu inwestorskiego i analizy działki, uwarunkowań geograficznych, przez układ funkcjonalny i detal architektoniczny, po kompletną dokumentację techniczną i prezentację planszową gotową do oceny.</p>	egzamin
Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W02; AW4_W04; AW4_W12; AW4_W15; AW4_W16; AW4_U08; AW4_U15; AW4_U16; AW4_S04;	<p>Opracowanie projektu wystawienniczego lub doświadczenia użytkownika (fizycznego lub wirtualnego) uwzględniającego mechanizmy grywalizacji lub prezentacji informacji wykorzystywanej w grach wideo (np. równowaga informacyjna). Student podczas zajęć zdobywa wiedzę z zakresu profesjonalnej działalności w branży z uwzględnieniem aspektów prawnych dotyczących IP i finansowymi uwarunkowaniami realizacji projektu.</p>	zaliczenie

Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Realizacja tematu dyplomowego jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją studiów. Opracowanie materiałów wyjściowych do projektu dyplomowego w oparciu o dotychczas zdobytą wiedzę.	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W07; AW4_W09; AW4_W10; AW4_U01; AW4_U02; AW4_S01; AW4_S04;	Wybór tematu projektowego, przygotowanie wytycznych, opracowanie programu użytkowego, stworzenie podstaw koncepcji. Opracowywanie własnych koncepcji, prezentacje, dyskusje i krytyka projektów. Treści te mają na celu wykształcenie u studentów umiejętności analizy, planowania i projektowania przestrzeni w obiektach o dużej wartości historycznej, z poszanowaniem ich dziedzictwa kulturowego.	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W05; AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_W10; AW4_W13; AW4_W14; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U08; AW4_U12; AW4_U13; AW4_U15; AW4_U16; AW4_U17; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	Realizacja tematu dyplomowego jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją studiów. Istnieje dowolność wyboru obszaru projektowania po odpowiednich konsultacjach i zgodzie prowadzącego. Prowadzący może nie podjąć się prac na temacie dyplomowym proponowanym przez studenta jeśli będzie on leżał poza obszarem jego doświadczeń i przekonań zawodowych. W ramach pracy student zbiera wstępne założenia techniczne, wizualne jak i prawno-finansowe proponowanych rozwiązań.	zaliczenie
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W03; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U03; AW4_U10; AW4_U13; AW4_U16; AW4_S04; AW4_S05;	Realizacja tematu dyplomowego jest zależna od zainteresowań studenta związanych z własną koncepcją studiów. Opracowanie koncepcji projektowej lub ideowej uwzględniającej wyniki badań, analiz opracowań projektowych z obszaru tematycznego pracy magisterskiej lub badań własnych	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W04; AW4_W05; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S06;	Kontynuacja prac nad tematem podjętym w ramach proseminarium. Praca nad realizacją projektu dyplomowego	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania wnętrz w obiektach historycznych	AW4_W01; AW4_W04; AW4_W12; AW4_U02; AW4_U05; AW4_U17; AW4_S02; AW4_S04;	Kontynuacja prac nad tematem podjętym w ramach proseminarium. Praca nad realizacją projektu dyplomowego	zaliczenie

Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	AW4_W01; AW4_W02; AW4_W05; AW4_W06; AW4_W07; AW4_W08; AW4_W10; AW4_W13; AW4_W14; AW4_U01; AW4_U02; AW4_U03; AW4_U08; AW4_U12; AW4_U13; AW4_U15; AW4_U16; AW4_U17; AW4_S01; AW4_S02; AW4_S05; AW4_S06;	<p>W ramach zajęć student kontynuuje prace nad tematem podjętym w ramach proseminarium. W ramach pracy student analizuje aspekty techniczne, wizualne jak i prawno-finansowe proponowanych rozwiązań przygotowując pełnym projekt dyplomowy do obrony.</p>	zaliczenie
Seminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	AW4_W03; AW4_W06; AW4_W09; AW4_W11; AW4_U05; AW4_U10; AW4_U13; AW4_U16; AW4_S01; AW4_S04; AW4_S05; AW4_S06;	<p>Opracowanie pracy dyplomowej magisterskiej z uwzględnieniem wyników analiz kontekstowych, badań literaturowych, badań własnych, dla zakresu złożonego problem projektowego, włączając refleksję nad procesem twórczym i szerokim kontekstem teoretycznym lub społecznym.</p>	zaliczenie

5. Plany studiów

5.1 stacjonarne studia drugiego stopnia (poziom 7)

Semestr 1

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z/o	O
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	2	z	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Działania artystyczne dla krajobrazu	45	3	z/o	O
Fotografia	30	2	z/o	O
Modelowanie projektów architektonicznych w druku 3D	45	2	z/o	O
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	45	2	z/o	O
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	45	2	z/o	F
Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych	45	2	z/o	F
Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	45	2	z/o	F
Pracownia Projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	45	2	z/o	F
Teoretycznego kształcenia kierunkowego				
Współczesna kultura materialna	30	4	e	O
Moduł kształcenia uzupełniającego				
Szkolenie BHP	4	0	z	O
Szkolenie biblioteczne	2	0	z	O
Szkolenie informatyczne	1	0	z	O
SUMA	552	25		

Semestr 2

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł kształcenia ogólnego				
Język obcy	30	2	z	O
Język obcy-egzamin B2+	2	1	e	O
Ochrona własności intelektualnej	8	1	z	O
Zagadnienia sztuki aktualnej	30	3	e	O
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Działania artystyczne dla krajobrazu	45	4	e	O
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni-Komunikacja wizualna/intermedia	45	3	z/o	O
Fotografia	30	2	z/o	O
Mebel unikatowy w architekturze	45	2	z/o	O
Oświetlenie	8	1	z	O
Projektowanie detalu architektonicznego	45	2	z/o	O
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji	45	6	e	F
Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych	45	6	e	F
Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych	45	6	e	F
Pracownia Projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier	45	6	e	F
SUMA	558	41		

* Pracownie projektowe do wyboru - należy wybrać 3 pracownie projektowe z oferty dydaktycznej 4 pracowni do wyboru

Semestr 3

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Pracownia komunikacji wizualnej w przestrzeni-Komunikacja wizualna/intermedia	45	4	e	O
Mebel unikatowy w architekturze	45	3	e	O
Projektowanie detalu architektonicznego	45	2	z/o	O
Scenografia w projektowaniu architektury wnętrz	45	3	e	O
Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji*	45	8	e	F
Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych*	45	8	e	F
Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych*	45	8	e	F
Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier*	45	8	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji**	45	10	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych**	45	10	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur** wielkopowierzchniowych	45	10	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier**	45	10	e	F
Suma	345	39		

* Pracownie projektowe do wyboru - należy wybrać 2 pracownie projektowe z oferty dydaktycznej 4 pracowni do wyboru

** Wybór 1 Proseminarium dyplomowego pracy magisterskiej z oferty dydaktycznej 4 Proseminariów do wyboru

Semestr 4

Przedmiot	Liczba godzin	Punkty ECTS	Forma weryfikacji	O/F
Moduł praktycznego kształcenia kierunkowego				
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni dla rozrywki i rekreacji **	60	14	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania wnętrz w obiektach historycznych**	60	14	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia Projektowania przestrzeni publicznych i struktur wielkopowierzchniowych**	60	14	e	F
Proseminarium dyplomowe pracy magisterskiej - Pracownia projektowania przestrzeni i obiektów wirtualnych dla gier**	60	14	e	F
SUMA	60	14		

** Wybór 1 Proseminarium dyplomowego pracy magisterskiej z oferty dydaktycznej 5 Proseminariów do wyboru

Legenda: O: przedmiot obowiązkowy F: przedmiot fakultatywny

z- zaliczenie

z/o – zaliczenie z oceną

e - egzamin