

Nazwa przedmiotu: Projektowanie przestrzeni dla rozrywki i rekreacji 3		Kod przedmiotu: WA.SMA353
Nazwa uczelni prowadzącej przedmiot / moduł: Instytut Architektury Wnętrz		
Nazwa kierunku: architektura wnętrz		
Forma studiów: II stopnia, Stacjonarne	Profil kształcenia: ogólnoakademicki	Specjalność: wszystkie
Grupa przedmiotów: podstawowe	Rok / semestr: II / 3	Język przedmiotu / modułu: polski

Forma zajęć	Wymiar zajęć
Ćwiczenia	45

Koordynator przedmiotu / modułu	prof. dr hab. Bartosz Hunger
Wymagania wstępne	Pogłębiona wiedza z zakresu projektowania wnętrz o zagadnienia ściśle związane z problemami dotyczącymi przestrzeni dedykowanych szeroko pojętej rekreacji i rozrywce
Forma zaliczenia	egzamin
Typ oceny	numeryczna
Metody dydaktyczne	Ćwiczenia projektowe

Lp.	Założenie i cele przedmiotu
1.	Rozszerzenie i przewartościowanie nabytej na studiach pierwszego stopnia przez studentów architektury wnętrz wiedzy związanej z kształtowaniem przestrzeni o charakterze rozrywkowym takich jak np.: kluby, puby, dyskoteki, kawiarnie oraz przeznaczonych na wydarzenia kulturalne. Wprowadzenie specjalistycznej wiedzy o programowaniu i rozwiązywaniu tego typu przestrzeni w kontekście złożonych zagadnień technologicznych wynikających ze specyfiki miejsca działania projektowego. Opanowanie złożonych umiejętności tworzenia projektów wnętrz lub jego elementów spełniających wymogi techniczne, technologiczne i estetyczne w zakresie wykonawczym.

EFEKTY UCZENIA SIĘ	
Wiedza	
ma zaawansowaną 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	Symbol: Efekty kierunkowe: AW4_W01. AW4_W02. AW4_W04. AW4_W05. AW4_W08. Metody weryfikacji: C: Egzamin
Umiejętności	
ma zaawansowaną 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	Symbol: Efekty kierunkowe: AW4_U01. AW4_U02. AW4_U03.

	Metody weryfikacji: C: Egzamin
Kompetencje społeczne	
przez całe życie, inspirowania i organizowania procesu uczenia się innych osób	Symbol: Efekty kierunkowe: AW4_S01. AW4_S02. AW4_S06. Metody weryfikacji: C: Zaliczenie na ocenę Egzamin

AKTYWNOŚĆ STUDENTA	LICZBA GODZIN
Godziny kontaktowe z nauczycielami akademickimi	
udział w ćwiczeniach projektowych	45
udział w dyskusjach projektowych	15
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	30
analiza i sformułowanie założeń projektowych	30
opracowanie projektów	80
realizacja projektów	15
Samodzielna praca studenta	
udział w ćwiczeniach projektowych	45
udział w dyskusjach projektowych	15
samodzielne studiowanie tematyki wykładów	30
analiza i sformułowanie założeń projektowych	30
opracowanie projektów	80
realizacja projektów	15
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	430
Liczba punktów ECTS	8

Wersja	Forma zajęć	Treści programowe	Dodatkowe informacje
2025 Z	Ćwiczenia	<p>Specyfika związana z projektowaniem wnętrz kulturalnych i rozrywkowych wyraźnie wyodrębnia się z bardzo szerokiego zakresu wnętrz użyteczności publicznej. Z jednej strony jest większości (szczególnie studentom) doskonale znana od strony użytkowej, z drugiej występuje u projektantów niewielka znajomość procesów i zasad wpływających na poprawność rozwiązań. W znajdowaniu odpowiednich niezbędna jest współpraca z doświadczonymi menadżerami i inwestorami znającymi długoletnie procesy funkcjonalne w odniesieniu do podjętych decyzji projektowych. Program obejmuje podstawową, specjalistyczną wiedzę często wymykającą się wyuczonym wcześniej</p>	Liczba godzin: 45 Cele: 1 Efekty uczenia się:

Wersja	Forma zajęć	Metoda weryfikacji	Waga
2025 Z	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	50%
		Egzamin	50%

Wersja	Literatura obowiązkowa	Literatura uzupełniająca
2025 Z	a. Janusz Ballenstedt, Architektura : historia i teoria - Wyd. 1 w jęz. pol. - Warszawa ; Poznań : Wydaw. Naukowe PWN, 2000 b. John Pile, Historia wnętrz, Arkady, 2006 c. Neufert P. - Podręcznik Projektowania architektoniczno-budowlanego Arkady W-wa 1995	a. Philip Jodidio, Architecture Now! Restaurants & Bars, Kolonia, Taschen 2009 b. P.Gosel, G.Leuthauser - Architektura XX wieku – Taschen c. Le Corbusier : W stronę architektury – Fundacja Centrum Architektury, 2012 d. Żórawski J.: O budowie formy architektonicznej, Warszawa: Arkady, 1962 e. wszystkie pisma branżowe o architekturze i architekturze wnętrz, f. strony internetowe o architektur

Kryteria ocen w procesie weryfikacji efektów uczenia się	
Ocena	Opis wymagań
celujący (5,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte w sposób wykraczający ponad program nauczania
bardzo dobry (5,0)	zakładane efekty uczenia się zostały w pełni osiągnięte
dobry plus (4,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z niewielkimi niedociągnięciami
dobry (4,0)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z pewnymi brakami, które można uzupełnić
dostateczny plus (3,5)	zakładane efekty uczenia się zostały osiągnięte z istotnymi brakami
dostateczny (3,0)	zakładane efekty zostały osiągnięte z poważnymi brakami, ale dopuszczalnymi na minimalnym wymaganym poziomie
niedostateczny (2,0)	zakładane efekty uczenia się nie zostały uzyskane